COMMODORE VILÁG ● Nr. 38. ● V. évfolyam ● 1993/8. szám ● A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

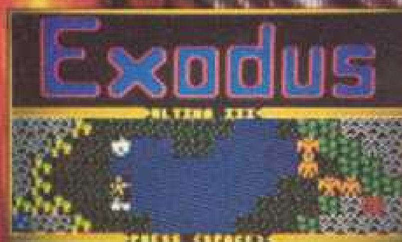
COV Commodore Világ

Nr. 38.
V. évfolyam ● 1993/8.
ISSN 0866-0808
COM-WARE © 1993
Ára: 99,– Ft



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

ULTIMA III.



CENTAURI ALLIANCE



BATTLE OF BRITAIN



MIGHT & MAGIC V.





BETRAYAL AT KRONDOR



Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a COMPUTERBOOKS Kft. kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- *Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?*
- *Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred" fel egy PC?*
- *Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?*
- *Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?*
- *Esetleg azt tekintenéd át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?*

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

Ron White: Így működik a számítógép című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** felelős szerkesztője, és az *„Így működik..."* c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.
A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusan elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvei is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.

MÁR CSAK 1-2 HÉT ÉS JÖN A CoV Évkönyv '93/94.



A tartalomból:

- **A nagyok:** *DORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2., BARD'S TALE III. (melyből a C64-esek végre megtudják, hogy teleportáljanak Arboria-ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal).*
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** *The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal).*
- **TökösMákos:** *7Up Spot, Alien Breed Spec.Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Gobliins, Gold of the America, High Fronier, I Play 3D Tennis, Johny Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II. Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal).*
- **Plus/4 sarok: Játékok:** *3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időrégész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung.* **Felhasználói:** *Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint.* **Prg.technika:** *Digi lejátszó.* **Apró tippek, Plus/4 Elsősegély** *(Kb. 14 oldal).*
- **Elsősegély rovat**: *64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).*
- **DEMÓ-VILÁG**: *64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).*
- **Programozástechnika**: *64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hullámoztatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studió kép becsíkozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képformátumok megjelenítése, IFF formátumú képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsötétítése (kb. 14 oldal)*
- **Felhasználói programok**: *C64-re Disc-Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).*
- **A modemekről**: *BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).*
- *SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.*

Na, ha eddig nem tetted meg, most már nyugodt szívvel levághatod a lapba befűzött sárga csekkecskét, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be!

Az Évkönyv árát idén nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát **az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned**! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg **az előző két Évkönyv** árát is csökkentettük, mindkettő **a továbbiakban csak 298,- Ft**. Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!**

CoV 38

Commodore Világ
V.évfolyam, 1993/8.szám

Megjelenik: '93.szeptembertől havonta

Kiadja: COM-WARE Kft
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Interference/Sanity demo (Amiga)
Készítették: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély és prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Munkatársak: Bors Gábor (BRYAN)
Fischer Erik
Homoki Péter (HáPI)
Werner Zsolt (DADA)
Fotók: PRACTICA BX-20
Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI.Vásárhelyi P. u.8.
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117** (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságban elhelyezett sárga csekkeket használni!

Terjeszti:
A **HÍRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIII. Szent László u.74/A.
Kelenföld Kft. (SZÁMALK) Könyvesboltja, Bp. XI.Szakasits A.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u.2.
COMPLAN STUDIÓ Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrássy u.50.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (39.) száma a december 13-án kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Domokos Márton, Budapest XIV. (64)
Erdős Béla, Budapest VI. (PC)
Fekete Zoltán, Kecskemét (64)
Juranovitz Péter, Győrszentiván (64)
Párkányi Gergő, Pécs (64)
Sitku Tibor, Budapest XXI. (Amiga)
Somogyi Lajos, Budapest II. (Am)
Szabó Ferenc, Budapest XVII. (64)
Szilágyi Gábor, Bátonyterenye (PC)
Tarbaj Péter, Budapest III. (PC)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Csiki Tamás, Budapest III.
Kaszás Tibor, Lébény
Kiss Sándor, Bicske
Kroboth Jenő, Budapest VI.
Mavulka László, Maroslele
Pázsit János, Mezőberény
Rázsó István, Somoskőújfalu
Szabóné Polgár Edina, Budapest IX.
Toldi Miklós, Hévízgyörk
Udvari András, Budapest XII.

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A **CoV 36**-ban megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Berényi Balázs, Budapest VI.
Kiss Gyula, Paks
Krajczár Tibor, Úri
Straub György, Érd
Tóth Zsolt, Dunaújváros

A **CoV 37-ben megjelent rejtvény** kérdése picit félreérthető volt, ugyanis a nap mint nap alatt nem azt értettük, hogy naponta mennyi levél jött, hanem a nyár folyamán összesen mennyi levelet, illetve levelezőlapot kaptunk. A helyes megfejtés:
2000 és 3000 között
A nyertesek nevét a CoV 39-ben tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

Először is egy fontos bejelentés: Bizonyára feltűnik, ha a hirdetéseket átböngészitek, hogy nem találtok olyan kereskedelmi hirdetést, amelyben csak postafiók van megadva. Nos, ez annak a következménye, hogy a tisztelt honatyák ez év szeptember elején módosították a **Belföldi reklám- és hirdetési tevékenység**ről szóló 1972-es IKM rendeletet. A Magyar Közlönyben szeptember elején megjelent **14/1993 IKM rendelet** szerint Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (esetleg üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni. Mindezen túl közölni kell a kereskedelmi tevékenységet folytató hivatalos elnevezését is, cégnél a cégnevet, ami a cégbíróságon be lett jelentve, egyéni vállalkozók és magánszemélyek esetében pedig a nevet. A rendelet szerint a hirdetést feladó/leközlő egyetemleges felelősséggel tartoznak a rendelet betartását illetően, egyszóval nem óhajtunk büntetéseket fizetni. **Megoldás**: aki továbbra is postafiókon keresztül kíván kereskedni, az majd hirdet ott, ahol tud. Vonatkozik ez a „fantázianevekre" is! Ha valakinek nincs cégbírósági bejegyzése, a fantomnév mellett lesz szíves közölni a becses nevét is! Köszönjük!

A CoV 1994 évi előfizetése

Mint ahogy azt tavaly is megtettük, ezúton köszönjük meg annak a mintegy két és félezer olvasónknak a bizalmát, akik 1993 évben is előfizették lapunkat. Reméljük, nem döntöttek rosszul, és jövőre is előfizetőink maradnak. Természetesen — elenyésző mértékben — idén is volt reklamáció, de ez számonként nem haladta meg az 1 %-ot, és általában tőlünk kívülálló probléma miatt következett be (pl. leesett útközben a cimet tartalmazó etikett, s visszajött a küldemény). Az ilyen panaszokat általában postafordultával orvosoltuk. Sokan reklamálták a sérülésálló csomagolást. Nos, el kell mondanunk, hogy az előfizetési díj azért kedvezményes a fogyasztói árhoz képest, mert jó pár költségtételt megpróbálunk minimalizálni. A jelenleg használatos boríték pl. az APISZ-ban 7,50-be kerül. Valószínűnek tartjuk, hogy ha a belül ütesálló nylonnal bélelt, és kívül is vízálló, kb. 60,- Ft-ba kerülő boríték költségét külön felszámítanánk, az előbb említett emberkék is inkább az utcán vennék meg az újságot, *„mert ott olcsóbb"* lenne. Ha a lap mondjuk 500,- Ft-ba kerülne, akkor beleférne a kalkulációba az ilyen jellegű csomagolás is.

Végre eltűnedeztek azok is, akik rendszeresen a halálhírünket keltették, rá kellett dobbenniük, hogy egy lap alatt a biztos talajt a biztos vevőkör jelenti, mi pedig büszkén jelenthetjük ki, nem véletlenül került a borító gerincére a **„LEGNÉPSZERŰBB"** jelző. Havonta jelenik meg a *SAJTÓTERJESZTÉS* c. lap, amely negyedévente közzéteszi a postai terjesztésre átvett példányszám alakulását. Elmondhatjuk, hogy az ott található statisztikai adatok alapján 1 év elteltével is a legnagyobb példányszámmal képviseltetjük magunkat az összes — számítástechnikai témában megjelenő — lap között.

Az eddigi előfizetési csekk-mizériát is jelentősen egyszerűsítettük. Tavaly felvetettük, hogy azért nem tettünk csekket az utcai árusításba kerülő lapokba, mert mindig kiesett. Így azután száz-számra küldhettük postán a kért előfizetési csekkeket, magunknak jelentős költségnövekedést okozva. Igen jó visszajelzéseket kaptunk a befűzött sárga csekkekkel kapcsolatban, így tehát ezúttal csak a következőt kell tennetek:

- Vágjátok le a befűzött előfizetési csekket a szaggatott vonalnál (és nem ott, ahol fűzve van az újság!);
- Töltsétek ki 3 helyen a címeket (IRÁNYÍTÓSZÁMMAL);
- A csekk középső hátsó részén megjelölt négyzetbe tegyetek egy 'X'-et, ha 1993-ban is előfizetők voltatok;
- Elviszitek a csekket egy OTP-be vagy egy postahivatalba, és feladjátok...

Az 1994 évi előfizetési díj:

1.188,- Ft

Ennyi szerepel a csekken is. Ez több, mint tavaly volt és most egy picit visszarettenthet attól, hogy kettesbe kapcsolj és gázt adj az OTP vagy a Posta irányába, de ne feledd a következőket:

- 1994-ben nem 9, hanem 12 szám fog megjelenni, vagyis havonta részesülhetsz abban az örömben, hogy az elsők között leszel egy CoV boldog tulajdonosa;
- 1994 január 1-től megint átszerveződik a Hírlapkereskedelmi Igazgatóság. Ez az átszervezés reméljük zökkenőmentes lesz. Nem aggódnánk, ha nem fordult volna elő két éve az akkori átszervezés közepette, hogy a SpV 25. száma és a CoV 12. száma bizonyos területeken elfelejtett megjelenni, illetve volt ahol több hetes csúszással jelent meg és csak pár napig lehetett kapni. Ezért, ha előfizető leszel, nem fenyeget az a veszély, hogy ma azt hallod az újságostól: *„Még nincs"*, holnap pedig: *„Csak pár darabot kaptam, és már elfogyott"*. A postai terjesztésbe kerülő mintegy 9.200 példányból vidékre úgy 5.000 jut. Ezt osszátok szét 19 megyére, nem nehéz kiszámolni, hogy alig több mint 200 példány jut egy megyére, vagyis egy-egy városon belül egy-egy újságos nem túlzunk ha azt mondjuk, max. 2-3 példányt kap. Nos, meg lettél győzve?
- Egy év elteltével nyugodtan kijelenthetjük, az az 1.188,- Ft sem olyan nagy pénz: 6 db. fémkétszázas, vagyis a tenyeredben elfér, de ezúttal sem tudsz venni belőle 50 db. buszjegyet...
- Előfizetéssel 1 számot a jelenlegi áron, vagyis 99,- Ft-ért biztosítunk. Mint azt már a múltkor említettük, sajnos mi sem tudjuk elkerülni a kényszerű áremelést. Állam bácsi mindig újabb trükköket talál ki, hogy foltozgassa a „költségvetési hiány" nevű zsákot. Erre volt jó példa az április 1-től könyvekre, lapokra bevezetett kulturális adó, illetve augusztus 1-től az ÁFA emelése. Bármennyire is hihetetlen, de még az 1992 végén beérkezett előfizetési díjak után is be kellett fizetnünk idén augusztusban utólag az ÁFA különbözetet. Ígéretünknek megfelelően előfizetőink mindettől függetlenül változatlan áron megkapták és meg is kapják az idei számokat. Azok viszont, akik idén nem fizetnek elő lapunkra, a jövő évben várhatóan mintegy 20 %-kal drágábban juthatnak hozzá kedvenc kiadványukhoz.
- Előfizetni természetesen 1994 január 1 után is lehet majd, de már csak fogyasztói áron.
- Azok, akik 1993. december 31-ig feladják az előfizetési csekket, ismét őrült sorsolásokon vesznek részt.

A következő nyeremények kerülnek kisorsolásra:

— 1 db. hordozható stereo kétkazettás rádió-magnetofon
— 1 db. 8 nyelvű, mintegy 100.000 szót és kifejezést felismerő elektronikus zsebszótár
— 1 db. manager kalkulátor
— 3 db. Walkman (sétálómagnó)
— 5 db. mikrokapcsolós Quickshot joystick
— 10 db. zsebszámológép
— 20 előfizetőnk 1-1 CoV-os pólót nyer, az általa kiválasztott mintával és méretben

Ennyi. Nos, ha még az ajtóban állnál, kezedben a csekkel és a 6 db. fémkétszázassal, annyit megsúgunk, hogy jövőre is tartunk havonta sorsolást az előfizetők között, viszont a változatosság kedvéért nem lemezek, hanem pólók fognak gazdára találni.

Na, most már mehetsz! Mi, hogy négykor bezárt az OTP? Nem baj, a posta még nyitva van...

Ja, még valami. Ez évi ütemezésünkben annyi a változás, hogy a 38-39. számot nem vontuk össze (ezt gondoljuk nem volt nehéz kitalálni). A jövő évben várhatóan a 7-8. szám lesz összevonva, július-augusztusban (ez a 46-47-es, ha jól számoljuk), az egyes számok pontos megjelenése mindig benne lesz az előző szám impresszumában.

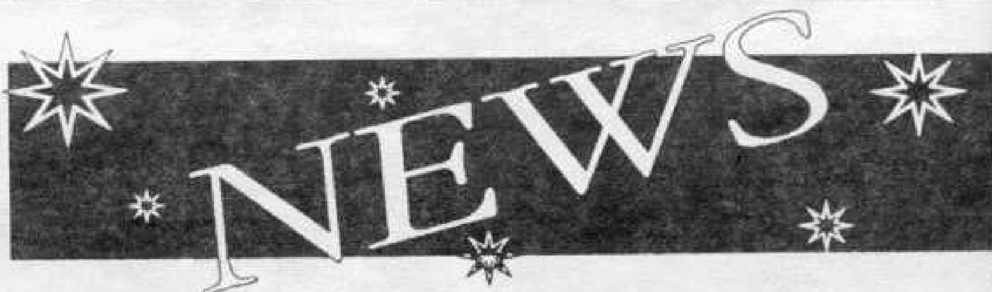
Adventure/RPG

— 64 —

Látott már valaki jól működő RPG-t 128 blokkban? Ha nem, feltétlenül nézzen bele a *Ralph Prescher* által megvalósított **MAGIC STONE**-ba. Mivel az idő rövidsége miatt nem jutott idő hosszabb tesztelésre, kíváncsian várjuk, vajon mi minden fért bele a programba azokból a dolgokból, amelyek megszokott esetben legalább egy oldal terjedelmet igényelnek. Mindenestre a játék kezdetén még minden megvan, ami egy jó RPG-hez elengedhetetlenül szükséges **(utána meg úgyis kifagy — CoVboy)**.

— 64 —

Újabb lehetőség nyílik arra, hogy eddig elsajátított angol nyevtudásunkat tovább fejlesszük, csiszolgassuk. Csak be kell tölteni a *THE GUILD* által írt **TIMELORD'S AMULET** című szöveges kalandjátékot, s máris készülhetünk a középfokú nyelvvizsgára. A program hátránya, hogy nem eléggé halad a korral, ezért még nem nagyon ismeri fel a mostanában egyre jobban elterjedő rap-english kifejezéseit (pl. *Háj Gájz, vagy Yikez!*).



— PC —

Az *FTL* jóvoltából várhatóan csak a PC-sek örvendezhetnek: megjelent a **Dungeon Master 2**. A játék alcíme: **Legend of Skulldeep** is sugallja alaposan a koponyánk mélyére nyúlhatunk, ha betöltjük a játékot. Még ilyen bonyolult menürendszert...

— PC —

A gyilkolászás örömeit élhetjük ki az *Infogrames* nagysikerű játékának az **Alone in the Dark**-nak a folytatásában. Változatosabb figurák, pergő cselekmények, izgalmas 3D hatás teszi élvezetesebbé ezt a nagyszerű a játékot (kép jobbra).



Most a kard fogja a kart, vagy fordítva?

Arcade

— 64. —
Hihetetlen, hogy 1993 végefelé valaki olyan programal próbáljon szerencsét, amelynek grafikája láttán még a jó öreg Spectrum is elszégyelné magát. Az eddig szerencsére még nem sok vizet zavart *BONDY PRODUCTIONS* mégis ezt tette **PUNICA-GAME** című ügyességi kategóriába tartozó borzadályával. Nem is érdemelne említést a játék, ha nem volna néha szükség az ilyen példákra ahhoz, hogy legalább a közepes minőségű stuffokat élvezni tudjuk.

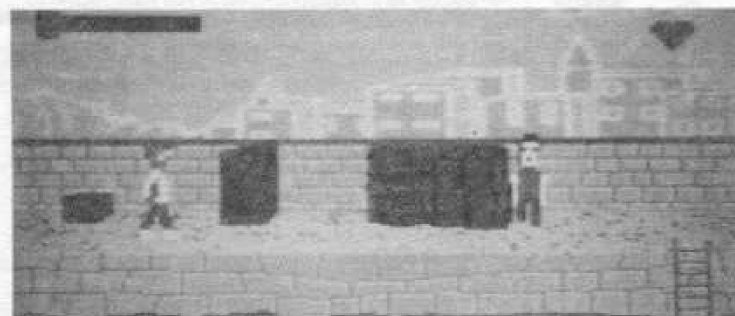
— 64. —
Vegyünk inkább egy ellenpéldát. A *COSMOS DESIGNES* **HEAVENBOUND**-ja — bár tagadhatatlanul emlékeztet a ***Creatures*** grafikájára — üde színfolt az e havi újdonságok palettáján. Bizarr ötlet, hogy törpe-elefántunkkal a felhők közt kell a Mennyországig ugrálnunk, de már megszokhattuk, hogy a C64 nem ismer lehetetlent.

— 64, Amiga —
Ha gyilkolászni támad kedvünk, ne habozzunk kipróbálni a *STREET SOFT MUENSTER* legújabb termékét, a **KILLING ROAD**-ot. A nem éppen humán beállítottságú csapat segítségével végre halomra lőhetjük a gördeszkázó gyerekeket, lemészárolhatjuk a babakocsit tologató kismamákat, kiirthatjuk a botorkáló öregeket és szitává lőhetjük a csordában közlekedő tisztelendő urakat. Mivel ez szerencsére nem egy politikai újság, csak annyit jegyeznék meg, hogy ez az utolsó ötlet minden valószínűség szerint a szélsőneobaloldalilibe-rálbolsevistakonzervatívultrajobb ötlete lehet.

— 64, Amiga —
Kezdetben vala a ***Katakis***, mely szinte megelőzte korát. Aztán vala ***Denaris***, mely megegyezett az előbb említettel, csak kisebb helyet foglalt. Aztán jöve az ***Enforcer***, mely csak az alapötletet tartotta meg, s most itt a **PARSEC** a la *Magic Disk*, mely a legendás ősprogram továbbfejlesztett változata. Aki esetleg nem tudná, egy őrületes űrhajós lövöldözésről van szó, melyben újabb és újabb ellenséges alakulatok elpusztítása a feladatunk. Aki a részletesebb történetre is kíváncsi, az az első menüben megnézheti a teljes introt is.

— 64, Amiga —
A **Tenract** című program megjelenésekor már utaltunk arra, hogy a megvalósítás során az alkotók elég sok mindent felhasználtak a ***Turrican*** című sikerjátékból. Most — amikor már Amigán a ***Turrican 3***-nál járunk —, a **TENRACT 2.** megjelenésekor nem sok változásról számolhatunk be. S mivel minden maradt a régiben, és az első rész sem aratott hangos sikert, nem egészen világos, hogy a *CP VERLAG* miért erőlteti ezt az eredeinek semmiképpen sem nevezhető stílust. Ha valaki rájönne esetleg, feltétlenül tudassa velünk is.

— Amiga, PC —
Juhééé! ***ELITE*** rajongók figyelem! Megtörtént a nagy csoda, kicsivel az ***ELITE Plus*** után, és sokkal egy hosszú-hosszú folytatásos ***ELITE 2*** puzzle-leírás előtt (ez utóbbi csak vicc volt), debütált a piacon a *Gametek* jóvoltából az **ELITE 2**. A **FRONTIER** alcímet viselő játék azok közé tartozik, amely kemény 90 %-ot kapott a külhoni tesztelés során, még Amigára is!!! Na, mire vártok, ismét meghódíthatjátok a galaxist. Szóval mindenképpen érdemes beszerezni!


Szia ICA csak nem Te is pun vagy? — Punica Games (64)


Műholdvevő rendszer SAT nélkül — ELITE 2 / Frontier (Amiga)

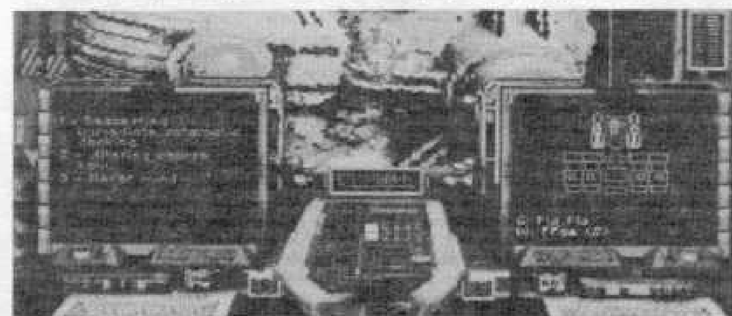
Szimuláció/Sport

— 64 —
Újra dühöng C64-en a fociőrület. A gyűjtők újabb és újabb rohamot indítanak a készletükből még hiányzó programok megszerzéséért. Micsoda kiszúrás, hogy a régieket is nehéz megszerezni, s máris újabb focimanager tűnik fel a színen. Bár a *KULT* eredetileg kazettára tervezte a **SOCCER CUP 2.**-t, jótékony cracker-ek puszta önzetlenségből a drive tulajokat is szeretnék megörvendeztetni a stílus újabb tagjával.

— 64 —
Ha már a sport-témájú anyagoknál tartunk, ne feledkezzünk meg a *MAGIC DISK* által terjesztett hepatitis járvány mellett legújabb tenisz-programjukról, a **PLAY A MATCH**-ről sem. Bár a játék szinte legyőzhetetlen, és — mint a címe is mutatja — nem tud többet egy-egy mérkőzés lejátszásánál, de legalább ronda is, így hamar el tudjuk dönteni, hogy minőségileg hová soroljuk.

— PC —
Ha belegondolunk, hogy alig pár hónapja jelent meg az *ORIGIN* kiadásában *Chris Roberts* feledhetetlen **(szerintem inkább feledhető — CoVboy)** méretű ***Strike Commander***-e, és tudomásul vesszük, hogy itt van legújabb alkotása a **PRIVATEER**, akkor igencsak elgondolkodhatunk? Ennek az ürgének vagy ikertestvére van, vagy nem normális, vagy nem aludt egy percet sem azóta. Egy biztos, mi csak akkor cserélnénk vele, amikor éppen a bankba megy. Ja, a játék ezúttal csak 18 mega, és nagyon ***Wing Commander*** szagú.

— Amiga 1200, PC —
Az *OCEAN* úgy látszik csipkedi magát az utóbbi hónapokban, mert szeretné behozni az előzőekben összeszedett lemaradását. Most az ***F-19 Retaliator***-t szeretnék überelni, **T.F.X.** (**Tactical Fighter Experiment**) című alkotásukkal. A játék 386-oson, legalább 25 MHz-en már élvezhető is. Az akciójelenetek nem sikerültek rosszul, a Training opció pedig megkönnyíti a játékkal való ismerkedést. Ez a szimulátor véleményünk szerint emberközelibb, mint a ***Strike Commander***. AGA mellett CD/ROM változat is beszerezhető!

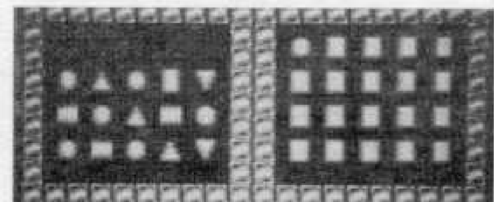

Chris! Hát sosem lesz ma' nyugtunk? — PRIVATEER (PC)


Ó schön ez a játék — T.F.X. (A1200)

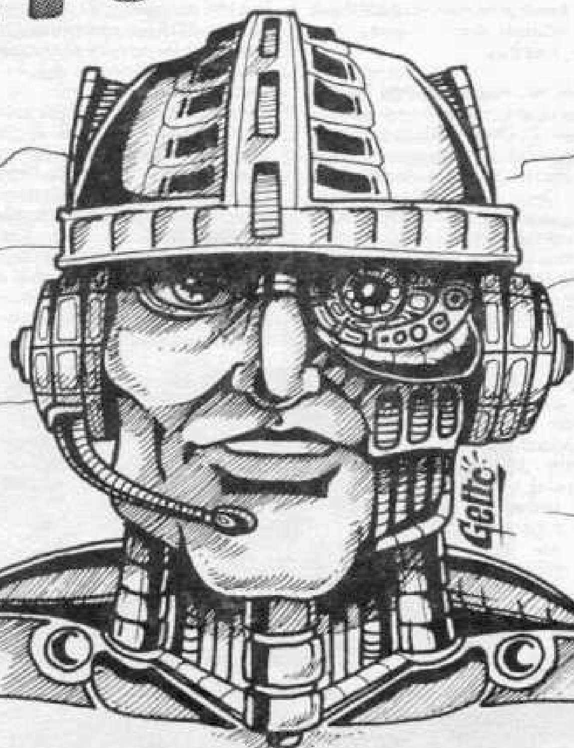
Logikai/egyéb

— 64 —
Miközben hetek, sőt hónapok óta EMS és XMS memóriákról vitatkozunk, nem árt néha saját agyunk képességeit is letesztelni. Erre a célra az újdonságok közül az egyik legalkalmasabb program a *THINK FAST* címet viseli (kép jobbra), és a *ROUGHT ARTS* termékeként lopódzott be a köztudatba. A játék lényege, hogy az egyik oldalon megjelenő négyszer öt ábrát — azok eltűnése után — a túlsó oldalon reprodukáljuk. Mivel a rendelkezésre álló idő egyre rövidebb, néhány perc eltelte után már hihetetlenül nehéz feladatunk lesz.

— PC —
Régen volt már sakk! Itt a *Capstone* új sakkja a **T2 Chess Wars**, ami méltán lehetne ***Battle Chess 5000*** is! Csak 16 MB!



ULTIMA III.



És eljött a harmadik rész is. Kicsit szomorúak vagyunk, mert erre a részre úgy látszik, valami átok ült. A C64-es változat annyira használhatatlan volt, hogy már több hónapja le is formattáltuk. Az Amiga változat kifagy a karaktergenerálás után, a PC változat meg nincs a birtokunkban. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy nem akartuk a sort átlépni, vagy megszakítani, ezért hát egy angol nyelvű irodalomra támaszkodtunk eme leírás elkészítéséhez, a tesztelés sajnos ezúttal elmaradt. Így már előre elnézést kérünk mindazoktól, akik úgy érzik: valami „sántít" a leírásban, ígérjük, amint lesz egy működő ULTIMA III. a birtokunkban, az esetleges pontosításokat utólag meg fogjuk ejteni... Tényleg, nem tudna valaki küldeni egy működő változatot, mondjuk C64-re?



A játék elején a karaktergenerálás szinte teljesen megegyezik az első két résszel, a különbség mindössze annyi, hogy most egy négy karakterből álló csapatot kell irányítanunk. Némi javaslat a karakterekhez:

Fighter —> Dwarf
Ranger —> Dwarf/Human/Bobbit
Wizard —> Bobbit
Barbarian (hm, érdekes egy osztály...) —> Dwarf/Human/Elf
Cleric —> Fuzzy
Thief —> Fuzzy/Elf
Druid —> Fuzzy/Bobbit

Mielőtt belekezdenénk a játék megoldásába, következzék néhány vásárolható tipp és egyéb hasznos info:

Próféciák (előtte az ár aranyban):

100 — *You'll learn of marks and playing cards and hidden holy shrines* (Meg fogsz ismerni jeleket, kártyákat, és elrejtett, szent kápolnákat);

200 — *Of marks there are but four: Fire, Force, Snake, King* (Jelekről szólva, 4 van belőlük: Tűz, Erő, Kígyó, Király);

300 — *Learn their use in Devil Guard or death you'll surely bring* (Tanuld meg a használatukat a **Devil Guard** nevű helyen, vagy biztos halál vár rád);

400 — *Shrines there are but four to which you go and pray* (Négy olyan kápolna van, amelyet fel fogsz keresni imádkozás céljából);

500 — *Their use are innumerable and clues throughout I say* (Számtalan módon használhatók, és nyomra vezethetnek);

600 — *Suits do number four, called Sol, Moons, Death, and Love* (Ruhákból 4 fajta van — Nap, Holdak, Halál, Szerelem);

700 — *Unto the Montors thou must go for guidance from above* (Montor felé kell menned, hogy segítséget kapj „felülről");

800 — *To aid thee in the cryptic search, to dungeons thou must fare* (Hogy rejtélyes kutatásodat megkönnyítsd, labirintusokba kell utaznod);

900 — *There seek out the Lord of Time to help you if he cares* (Keresd meg ott az Idő Urát, aki segíthet, ha akar);

Kocsmai infok (kocsmáros dotálása):

10 — *Ambrosia, ever hear of it?* (Hallottál már valaha **Ambrosia-ról**?);

20 — *Dawn, the city of myths and magic* (**Dawn** a mítoszok és a mágia városa);

30 — *The conjunction of the moons find link* (A holdak állása összefügg egymással);

40 — *Nasty creatures, nasty dark, sure thee ready fore thee embark* (Rusnya szörnyek, rusnya sötétség, legyél teljesen felkészült, mielőtt odahajózol [??]);

50 — *None return, or so I'm told, from the pool dark and cold* (Úgy tudom, senki nem tért még vissza a sötét és hideg tóból);

60 — *Shrines of knowledge, shrines of strength, are all but lost into the brink* (A tudás és az erő kápolnái mind elvesztek a szakadékban [????]);

70 — *Fountains fair and fountains foul are all found in dungeons' bowel* (A jó és a gonosz hatású források mind a labirintusok mélyén találhatóak);

80 — *Exodus: Ultima III. Which is next? Now could be* (Hehehehehe);

90 — *Seek ye out the Lord of Time and the one way is a sure find* (Keresd meg az Idő Urát, és biztosan megtalálod a helyes utat);

Falubéli pletykák és titokzatos írások:

- *Cards are useful — SEARCH for shrines* (A kártyák hasznosak — keress kápolnákat);
- *The King favors a Mark — SEARCH for cards* (A király kegyesen viseltetik a jelek iránt — keress kártyákat);
- *Seek ye the Mark of Kings — DIG carefully* (Keresd meg a királyok jelét — áss gondosan);
- *You need a Mark to pass — DIG up Exotics* (szükséged van egy jelre a továbbjutáshoz — áss elő Exotic-cuccokat);
- *Marks gained in dungeons — DIG on Islands* (A kártyák a labirintusokban szerezhetők be — áss a szigeteken);
- *Hot metal leaves a Mark — Baby Bob: Bring me Bucks* (A forró fém egy jelet hagy maga után — Bob baba: hozz nekem néhány dolcsit);
- *Marks are useful — Seek the Jester in Castle Fire* (A jelek hasznosak — keresd meg a bohócot a Tűz Kastélyban);
- *A Mark helps invoke the Snake — Jester says: West-8, South-35, Invoke the Silver Snake* (Egy jel segít megidézni a kígyót — a bohóc szerint menj 8 lépést jobbra, 35-öt délre, és idézd meg az Ezüst Kígyót);
- *Conjunction of the moons find Link — Lord of Time says: Love, Sol, Moons, Death* (A holdak állása összefügg — az Idő Ura azt mondja, hogy Szerelem, Nap, Holdak, Halál);
- *Only Exotics protect you from great evil — All else fails* (Csak az Exotic dolgok védenek meg a nagy gonoszságtól — minden más csődöt mond);
- *Circle of Light: YELL 'EVOCARE'* (A Fénykörnél kiáltsd azt, hogy 'EVOCARE');
- *Seek the Shrines of Thruth — Exodus is four as one* (Keresd meg az igazság kápolnáit — Exodus négy, mégis egy [??]);
- *Seek ye the Dungeon of Fire — INSERT cards into EXODUS* (Keresd fel a tűz labirintusát — inzertálj kártyákat EXODUS barátunkba);
- *Beware the Fires of Hell — PRAY for the invocation, PRAY in the Circle of Light* (Ovakodj a Pokol Tüzeitől — imádkozz segítségért, imádkozz a Fénykörben);
- *Dawn lasts but a moment* (A hajnal csak egy pillanatig tart);

Egy megjegyzés: a fordítás során nem ügyeltünk sem a szó szerinti átültetésre, sem a költői hatásra, igyekeztünk inkább érthetően fordítani.

A Holdkapuk (Moon Doors) használata:

Mint már többször olvashattuk, a holdak állása nem független egymástól: a Sorsaria

szerte sok helyen megtalálható Holdkapu-kat befolyásolják a következő módon: az első hold azt mondja meg, hol található éppen Holdkapu, a második pedig azt, hogy a Holdkapu hova visz minket. Íme egy táblázat:

Hold1/hely	Hold2/cél
0 — ÉK-sarok	0 — ÉK-sarok
	1 — Nyugati sziget labirintusa
	2 — A három negyzet területe
1 — Nyugati sziget labirintusa	3 — Déli part
	4 — A 3 négyzet területe
	5 — Exodus kastélya
2 — 3 négyzet területe	6 — Devil Guard
	7 — Az Idő Útvesztője
	0 — ÉK-sarok
3 — Déli part	1 — Nyugati sziget labirintusa
	2 — 3 négyzet területe
	3 — Déli part
4 — 3 négyzet területe	4 — 3 négyzet területe
	5 — Exodus kastélya
	6 — Devil Guard
5 — Exodus kastélya	7 — Az Idő Útvesztője
	0 — ÉK-sarok
	1 — Nyugati sziget labirintusa
6 — Devil Guard	2 — 3 negyzet területe
	3 — Déli part
	4 — 3 négyzet területe
7 — Az Idő Útvesztője	5 — A Kastély
	6 — Devil Guard
	7 — A Labirintus

Ja, még valami. A holdakat az a két kis bi**ba** (bimmbamm) akarja jelképezni a képernyő tetején. Akkor most tényleg következhet a megoldás:

Hogy **Dawn** városát megtaláljuk, menjünk *Lord British* kastélyához, mozogjunk nyugatra 8-at és délre 35-öt, és várjuk meg (PASS sokszor), amíg mindkét hold 0 állásba kerül. Most akár be is léphetünk.

Ambrosia, az elveszett kontinens felkeresése: Szerezzünk egy hajót, keressük meg az örvényt, és menjünk bele. Rövid idő múlva a program halálunkról tájékoztat, de nem kell neki bedőlni. **Ambrosiá**ba vigyünk minimum 4 kulcsot, miután a kijutás egyetlen módja az, hogy szerzünk egy hajót, odahajózunk egy zárhoz és kinyitjuk. A 4 kápolna **Ambrosia** földjén található:

Erő: DNY, Ügyesség: DK, Intelligencia: ÉNY, Bölcsesség: ÉK.

Egy-egy kápolnánál mindig van egy nagyon fontos teendő: kérjük az egyéb ('**O**'ther) opciót, majd kutassunk (**SEARCH**). Így megtaláljuk a **Sol**, a **Moons**, a **Death** és a **Love** kártyákat.

A hajószerzés legegyszerűbb módja: ha egy kalóz szemet vetett ránk, és kijött a partig, akkor sétáljunk mellé, és vágjuk jól pofán. Győzelem esetén miénk a hajó (vereség esetén kissé másképp alakulnak a dolgok...).

A **Fire**, **Force**, **Snake** és **King** jelek megszerzéséhez keressük fel a Tűz Labirintusát, amelyet 3 oldalról láva vesz körül (ide úgy lehet egyszerűen eljutni, hogy *Lord British* kastélyától követjük a partvonalat délkelet felé, a labirintus egy sötét erdőben van elrejtve). Az útvesztőben mászkálva időnként találunk egy (??) meleg pontot a falon, ha valaki megérinti, akkor máris miénk az egyik jel. Ezeknek a jeleknek nem csak eszmei értéke van, hanem végre valami hasznukat is vesszük:

King: Több HP-t szerezhetünk és magasabb szintre juthatunk a segítségével;

Fire: Ha nálunk van, a lávában sétálgatva nem ér sérülés;

Snake: Ennek birtokában bántatlanul továbbenged minket a Földkigyó;

Force: Az energiamezőkön sérülés nélkül átsétálhatunk általa;

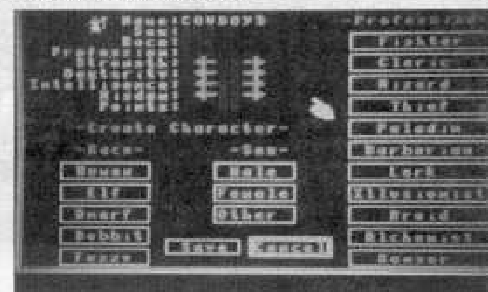
Exotic-cuccok: A legnagyobb jóság fegyverei. Az Exotic-fegyverek valamelyik szigeten találhatóak, **Fawn** városának közelében. Szálljunk partra az egyiken, és ássunk ('**O**'ther, **DIG**). Ha azt a választ kapjuk, hogy *„Not here"*, akkor mozogjunk egy másik pozícióba, esetleg egy másik szigetre. Az Exotic-védőruha az előző helytől délnyugatra lévő öböl egyik szigetén van, teendőket ld. fent.

Néhány általános tanács a végjáték előtt:

- Igyekezzünk minél több HP-t gyűjteni, és minél magasabb szintre eljutni
- Gyakoroljuk a harcot addig, amíg nem megy minden flottul és reflex-szerűen
- Célszerű elcsevegni a városlakókkal, sok érdekes dolgot elkotyognak

Ha mindenkinél **Exotic** fegyver és ruha van, akkor szerezzünk egy hajót, és irány a kikötő, ahol a Földkigyó (**Earth Serpent**) tehénkedik. Kiáltsunk neki oda ('**Y**'ell, **EVOCARE**), mire átkerülünk a túloldalra. Most menjünk a kastélyhoz, szálljunk partra, és lépjünk be. A kastélyban addig menjünk előre, amíg meg nem látunk egy szörnyet, itt forduljunk balra vagy jobbra, bele a lávába (ahol az energiamező és az őr van, ott az út szépen visszakanyarodik, és a bejárathoz vezet). Amint túljutunk a láván, valami meg fog támadni: XL-es sárkány, L-es sárkány, esetleg griff, természetesen több is jön. Csak óvatosan: ezek keresztül tudnak lőni az egész képernyőn! Miután megszabadultunk tőlük, menjünk tovább, hamarosan újabb csapat sárkányba botlunk. Nyugodjanak békében... Ezek után menjünk észak felé, közben lesz dolgunk néhány *Balron*-nal (esetleg másfajta démonnal), de csak tovább északra. Hirtelen mindenféle durrogások keletkeznek körülöttünk, célszerű kikerülni őket. Ja, a kastélyban nem működik az időstop, senki ne is próbálkozzon.

Irány továbbra is észak. Újabb adag sárkányvagdalt után menjünk keletre, ha a bejáratnál nyugatra mentünk, vagy nyugatra, ha a bejáratnál keletre mentünk. Útközben találkozunk egy „Halál" felirattal is, de ez senkit ne zavarjon, irány egyenesen a láva. Némi további gyalogtúra után láthatunk egy furcsa szögletes izét, amin egy csomó szín villog. Ez lenne a híres **Exodus**. Egy nyamvadt gép... Mielőtt még valaki nagyon sietne odamenni hozzá, elárulhatjuk, hogy az előttünk lévő padlóelemek megtámadnak minket, ha közelebb megyünk. Célszerű harc-módban közelíteni, a karaktereket egy vízszintes arcvonalba állítva. Amint valaki megsebesül, kezdjünk el csapkodni az **Exotic-fegyverekkel**. Miután az összes padlóelemet felszeleteltük, menjünk oda végre szeretett ***Exodus*** barátunkhoz. Semmi aggodalom, csak egy gép, nem fog támadni. Vagy...mégis?



Dióhéjban ennyi. Az ULTIMA IV. már egy komolyabb alkotás, még C64-en is, legközelebb azzal fogunk foglalkozni.





BATTLE OF BRITAIN

Már úgyis tombol a tombola, ja nem kéremszépen most nem sorsolunk, inkább sör-sölünk, vagy szürcsölünk. Szóval ott tartottunk, hogy tombol az Ultima mánia **(tényleg szombaton nem jön le valaki a Makkhetesbe Ultizni, már hárman vagyunk, de hiányzik egy /pr/osztó)**, s ha már Britannia annyira a szívünkhöz nőtt, most ugorjunk előre (vagy vissza?) az időben, úgy 1940 tájékára, az akkori Britanniába. Mihelyt landoltunk a La Manche csatornatöltelékek mellett, talán el is foglalhatnánk a karosszékben a helyünket, no meg Angliát is.
Előtte azonban nem ártana szólni pár szavat a játékról is.

Nem mondok újat vele, hogy ez azon nagyszerű progyk egyike, aminek volt szerencséje C64-en, Amigón és Pöcön is megjelenni. C64-en egyfile-os, vagyis mind lemezes, mind kazettás változata létezik. A jó öregen a grafikája nem éppen No.1, de nem minden fénylik, ami János (gy.k. Gold). Am I right?

Wordval 1940 júniusára Franciaország is behódolt a Hitler vezette Germánoknak és ezzel befejeződött a Sarlóvágás hadművelet. A németek további gyors háborút akartak vívni, ezért néhány hét maradt a számunkra, hogy térdre kényszerítsék Angliát. Te jó isten, ha Anglia térdre borult volna, akkor a francia partokat elöntötte volna a vasszer. Ezért azután úgy gondolták, jobb, ha inkább lángba borul, mint térdre. A partraszállás és a megszállás a seelöwen (-Oroszlánfóka) hadművelet nevet kapta. **(Ja, egyébként most jut eszembe, a partraszállás az egy olyan dolog, amikor a RAPülőgépről a part felett ledobnak egy konténer munkásszállást. A megszállás az hasonló, csak van még egy konténer és azt hozzáadják.)** A hadművelet sikeres elindításának feltétele volt a teljes német légifölény. Ez a földi bölény légi változata volt, csak magyarosított a nevét. Így kezdődött tehát 1940. július 10-én az emberiség első, csak levegőben vívott csatája: az angliai légicsata, mely egészen október 31-ig tartott.

A szembenálló felek légiflottái:
* - zárójelben a ténylegesen bevethető létszám.

Anglia: 295 (209*) Spitfire
466 (350) Hurricane
Németo.: 813 (702) Ne 109
319 (261) Me.110
406 (316) Ju.87
1509 (1121) He-III, Ju-88, Do-17

A nyomasztó — több mint négyszeres (bár ebben nem is tudom, mi a nyomasztó) — túlerő ellenére az angol, lengyel, cseh, szabad francia stb. vadászok rengeteg áldozat és súlyos erőfeszítés árán legyőzték a Luftwaffert, a levegőben készített amerikai palacsintát. Hitler kénytelen volt elhalasztani a hadműveletet, majd a Berlinből induló járatokat végleg törölték.

A játékban *Dowding* főmarsall szerepében fogunk tetszelegni, vagyis mi irányítjuk a RAF-ot 1940. augusztus 15-től.

A bejelentkező menü:
1. With Action — harc vagy csak stratégia
2. Training Game — gyakorlás
3. blitzkrieg - villámháború
4. Campaign — hadjárat.

Ha a gondolkodás nélkül (ez rám vall) az első választjuk, a játékot akciójelenetekkel (célkeresztes őrületek), vagy azok nélkül játszhatjuk.

A második pont választása esetén a játékot leegyszerűsítve gémelhetünk. Ez a legjobb módszer arra, hogy egy kezdő játékos megismerje a progy kezelését. Itt az időtartam a hadművelet napja.

A BLITZKRIEG opciónál már élesben megy a téma. Az időtartam itt is a hadművelet 1 napja, de a légivizesek, vagyis a luftwasseresek, vagy valami ilyen nevük van, mindent elkövetnek azért, hogy megkeserítség a RAF (nem RAP!) életét. A RAF az az angol légierő akarna lenni! Mivel a BLITZKRIEG gyors játék, kezdőknek nem ajánlott!

Válasszuk az utolsót, az az igazi, főleg, hogy Hitler a végén ezt a járatot törli. Itt a háború 30 napját küzdhetjük végig. A játék tervezői profi munkát végeztek, mert a Luftballonosok minden lépése pontosan megegyezik a történelmi hadmozdulatokkal — no persze a megoldhatóság határán belül. Ha van valaki olyan őrült (mint pl. én), aki áttanulmányozza a hábcsi ezen szakaszát, pontosan ezen a hadszintéren (nem sintéren), pl. egy okos kis lexikonból, az felkészülten várhatja a Lufthansaffe minden támadási hullámát. Válják egészségükre!
Ujabb menüpontokat kapunk:
1. **LOAD DAY** — adott nap betöltése adathordozóról
2. **SAVE DAY** — adott nap kimentése adathordozóra
3. **Start/Continue Campaign** — következő nap elkezdése
4. **Speed 1/2/3** — játék sebessége 1-5 (3 a legjobb)
5. **Return to Main Menu** — kilépés a főmenübe

Állásmentésre/töltésre minden végigharcolt nap után lehetőségünk nyílik.
A '**4**'-gyel a játékmenet gyorsaságát állíthatjuk be. Az egyes a leglassúbb.
Az '**5**'-öt választva gépünk sipol egyet és felrobban (hi-hi).

Semmi kedvünk töltögetni (lévén, hogy ugye csak dataszettünk van), ezért inkább válasszuk a 3-at és kezdjünk az első napon (nem nippon, **az egy másik csata** volt!)!

A térkép:
A játékképernyő Közép- és Dél-Angliát, illetve Észak-Franciaországot ábrázolja. Ez a játéktér, volt aki erre nem jött rá kapásból?

En azt hittem, a Sziriai partoknál járunk. A képernyő felső részén van az üzenetsor. Ha bármilyen ir (pontosabban hír) befut, egy kedves kis hangocskát hallhatunk. C64-en ügyesek voltak a programozók, minden üzenetnek más hangjelzése van. Ez aztán a kifinomult programozói munka! Ezért hát egy idő után elég csak a bizonyos zajra figyelnünk, és máris tudjuk, hogy mit akar bőfögni a program.
Az ez alatti sornak két funkciója van. Nem is kettő, hárem. A sáv baloldali része jelzi a két szembenálló fél (vagyis a teljes egész) veszteségeit és ha a kis — egyébként Port 2-ről vezérelhető — kurzorunkkal valamilyen tereptrágya folé állunk, akkor annak a neve is itt jelenik meg. A sor jobb oldalán az aktuell dátumot láthatjuk.
A veszteséglista alatt egy táblázat jelenik meg, a következő rövidítésekkel: FTR, BMB, FUE, AMO, RAD
Itt jelzi ki a program a megfelelő infokat a RAF, vagy a Lufi csapatokról, amikor a kurzorral fölöttük állunk.

FTR: A vadászgépek számát jelzi az aktuális egységben (egységben a kétség). Amíg a Lufti gépei nyicsevo a szárazföld felett, a radar nem tud különbséget tenni a bombázók és a vadászok között. Így még az egység nem ér a szigetország fölé, addig csak az ellenfél repülőinek össz-számát láthatjuk.

BMB: A bombázók számát jelzi az aktuális egységben (női katonák?!). Fontos, hogy csak német szép szőke bombázók vannak.

FUE: Ez jelzi a RAF egységek üzemanyagkészletét. Minden raj 115 perc repülési idővel kezd. A kijelző ezt 5 perces intervallumokra csökkenti. A harchoz természeteen több kerozin kell. Minden 30. percben kapunk egy jelzést: *„kevés az üzemanyag"*. Ha egy századnak Anglia felett nyista az üzemanyagja, akkor volt, nincs egy napig. Ha a La Manci, vagy Franciaország felett fogy el a kerozin, akkor halk dudorászás közben leírhatjuk őket.

AMO: 1-et, vagy 0-át mutathat. Ha 1, az aktuális egységnek van municiója. Harc után 0-ra vált. Csak RAF egységekre használható.

RAD: A tenger felett járó Luf-luf egység gépeinek számát jelzi ki, feltéve, ha azok működőképes radar hatósugarában leledzenek.

Monokróm monitorral vagy FF tévével rendelkezők előnyben?!

Repülőterek:
Zöld repülősziluettek szimbolizálják. 9 db. van belőlük az északkeleti Coltishall-tól, a Southampton felett fekvő Middle Wallop-ig. Az ellenfél nagyon szereti a földdel egyenlővé tenni a reptereket. A repteret nem használhatjuk köd miatt **(de jó az angol pilótáknak, sok idejük van Ultiznl)**, de támadás alatt sem. Ilyenkor az aktuális név vörös alapon jelenik meg. Ha az alap színe sárga, akkor a kifutópálya tropára ment pl. egy szőke német bombázó által. Vagyis, ha ilyen helyre megpróbálunk leszállni, veszteségeket fogunk szenvedni.

Radarállomások:
Sárga „bigyók". Anglia partjainál 13 ilyen van elszórva. Ha C64-en az 'R'-t megnyomjuk, megláthatjuk a radarok hatáskörét. Ha a Lufferek felperzselnek egy állomást, akkor a hatáskörzet is megszűnik, így az abban a szektorban tartózkodó szőke bombázók láthatatlanok lesznek. Kivéve, ha RAF egység tartózkodik a környéken, mert ilyenkor lan pilótabátyó kinéz a szélvédőjén és felkiált: *„Fuckin' fritzs! I see you... Blast'em guyz!"* A szétlőtt radarállomáson fekvő kurzor alatt a név vörös alapon jelenik meg.

Városok:
A városokat piros pöttyök. Londont barna folt jelzi. Ha éjszaka a macskánk a monitoron végezte el a dolgát, akkor most Londonból több van. 15 települést jelöl a térkép. A legészakibb Derby-től a délkeleti Folkstone-ig és a délnyugati Plymouth-ig. Ezek számíthatnak a víznél nagyobb fajsúlyú égi áldásra is.

Clickeljünk rá az egyik repülőtérre, ekkor egy új képernyőt kapunk. A kép tetején olvashatjuk a reptér nevét, alatta az állapotát:
Operational — működő
Non Operational — nem használható

Középen olvashatjuk:

- a repülőtéren állomásozó századok számát (max. 4 század repterenként); **(Ez nagy baromság, hiszen a játék idején csak egy század volt, ha jól sejtem a XX.)**
- a század által repült géptípust (Spitfire, Hurricane) **(elég sivár a választék, ha azt vesszük, hogy csak eddig a XX. században hányféle gép repült)**;
- a gépek számát (max. 15) **(miért a szárnyukra 3 jegyű már nem fért fel?)**
- aktuális állapotukat:
ready — bevetésre kész
refuelling — utántöltés alatt

A kifutópálya állapotáról is tájékozódhatunk:
Clear — ép
Cratered — hepehupás (vagyis agyon van bombázva)

Az időjárási viszonyokról is kapunk infót:
Heavy Rain — heves zápor, ilyenkor az üzemanyag feltöltése lassabb
Köd — a reptér forgalma megbénul

Válasszunk ki egy századot és nyomjunk rá tüzet **(Tiszta Dragon Wars)**. A **ready** átvált **scrambled**-re, jelezve, hogy a század felszállt **(Jó sok dinamit lehetett alattuk)**. A térképen ezt a repülőtér mellett megjelenő angol felségjel jelzi. A kurzort ráállítva megkapjuk a gépek számát, üzemanyag- és lőszerkészletüket. Vigyázat! Ha nem szállítjuk le őket az üzemanyagok fogytával, le fog az egész század zuhanni. Nagy könnyelműség egy teljes századot így elveszteni. **(Könnyelműség, vagy nem könnyelműség 7 év múlva úgyis bekövetkezik!)** A reptér menüből egyébként úgy léphetünk ki, ha a joyt jobbra, vagy balra húzzuk.

A térképen megjelenő német felségjelek jelzik a támadó német madzagékeket (pontosabban kötelékeket). A kurzort ráállítva megkapjuk, hány vadász **(mi ez, Rátkai féle kalandjáték?)**, illetve hány bombázó támad (nagy távolságból csak összletszámukat). Clickeljünk rá a felszállt századunkra — ekkor egy keresztet mozgatunk — mozgassuk a német kötelékre és nyomjunk tüzet **(ez lesz az igazi keresztes hadjárat)**. A századunk meg sem áll a német kötelékig. Ha eléri, villogni kezd. Nyomjunk rá tüzet. Kezdetét veszi a légiharc:

Egy angol vadászgép üléséből láthatjuk a német bombázóköteléket. Repüljünk rá az egyikre és — egészen közelről — sorozzuk meg a szárnya tövét **(nincsen szármnya tövis nélkül)**! Kevés a lőszer, célozzunk pontosan **(recept from Cicciolina)**! Ha füstcsikot húz, akkor ez csak én lehetek, mehetünk a következőre. A brit gépek minden náci rajt megtámadnak, amihez közel kerülnek, de csak akkor, ha van lőszerük. Harc esetén az egységünket szimbolizáló jel villog.

Néha (na jó, gyakran) beáll mögénk egy Me-109. Távolodjunk el emelkedve a legközelebbi bombázótól, vagy a vadász szétlő **(Lehet, hogy a vadász lánya volt az a bombázó?)!**

Egy század egy felszállással — már csak a lőszer miatt is — egyszer harcolhat, ha vissza akarnak térni, clickeljünk a századra, majd a kívánt repülőterre. A század önmaga visszatér **(ha a templomra clickeltünk volna, megtért volna)**, hacsak a repülőtéren nincs lenn 4. század, vagy nincs köd. Ilyenkor csak köröz a repülőtér fölött, vigyázzunk az üzemanyaggal. A bombázókötelékek el is érik néha célpontjukat és jelük villog. Nyomjunk rajta tüzet és máris kezdetét veszi a csata: egy légvédelmi ágyúval puffogtathatjuk a stukákat. Súlyos veszteségeket lehet okozni — pl. 40 gépből 20-at le lehet lőni **(ez olyan, mint a használt számítógép piac New Jersey-ben)**.

Egy-egy nap végén értékelést kapunk a RAF és a Luftwaffe veszteségeiről, a parancsnoklásunkról (%-ban), arról hogy hány felszállásból hányszor sikerült elfogni egy köteléket, hány Luftwaffe támadás érte el célpontját, illetve hány fordult vissza? Ezután pótolhatjuk veszteségeinket egy bizonyos kereten belül (amennyit az ipar és ezen lap tükörmérete enged), s máris kezdhetünk a következő nappal. A Training Game és a Blitzkrieg játékban itt a vége, fuss el véle, míg a Campaign Gameben egy átfogó minősítést is kapunk eddigi eredményünkről. A táblázatot a **'SPACE'** megnyomására lapozhatjuk át.

Utánpótlás:
A Campaign Game-ben minden nap után ide kerülünk. Ha a játék most a ***Robin of Sherwood*** lenne, akkor mi lennénk az erdőkerülő. Itt azonban az utánpótlás elosztására nyílik lehetőségünk. A képernyő tetején látható a pilóták minősítése. Ez a gyengétől (POOR) a tökéletesig (EXCELLENT) változhat. Ha itt a POOR szerepel, hadaink ütőereje elég satnya. Alatta láthatjuk a rajok listáját, a megmaradt gépeink számát és tartózkodási helyüket. Jelöljünk kio egy gyenge egységet és nyomjuk meg a tűzgombot. Ekkor a fent látható tartalékból egy gép a kijelölt rajhoz kerül. Egy században max. 15 vadászgép lehet! A 'SPACE'-t nyomva a Campaign menu-be jutunk, ahol felfigyelhetünk arra, hogy a dátum egy nappal arrébb lökődött. Ha akarunk, mentsünk állást, s a '3' billentyűt megnyomva a következő fordulóba jutunk.

Szovjetek (ja azokat nemrég felszámolták, akkor legyen: Tanácsok) a játékhoz:

- A vakmerő — vadászkiséret nélküli — bombázókat, próbáljuk a levegőből több menetből kiirtani — ezek mintegy bonus bevetések (15 Hurricane-nel 41 bombazó lelőhető);
- Ha már látjuk, melyik repteret fogják bombázni, szállítsuk fel gépeinket onnan, mert kerék, szárny, és pilótafülke nélkül csak pilótakexet ropogtathatunk, no meg a bombázás tönkreteheti a repülőteret is (amiről azután érdekes lenne felszállni).
- Tartsuk a RAF-ot ütőképes haderő szintjén;
- Védjük városainkat (...és a természetet, és az állatokat, és a labdát, és a magzatot, és...), nem fog megkedvelni a lakosság, ha fényes nappal beengedjük a szőke bombázókat a városok légterébe.

A játék közben 'P' a pause, 'F1'-gyel bármikor visszaléphetünk a főmenübe, ez alól csak a lövöldözés a kivétel.

Huh. Ez egy igen kellemes kis stratégiai játék, á'la PSS, C64-en már elég régen megjelent, az Amiga és a PC verzió csak évekkel később követte.

Már csak egy dolgom maradt hátra: a játékhoz beküldött tippjeiért pusszantom **Vida Pityust** Hajdúszoboszlóról, meg **Párkányi Gergust** Pécsről. Nélkülük ez a leírás sokkal rövidebb lett volna.

• *CoVboy*

CENTAURI ALLIANCE



A játékot az ***INTERPLAY*** jelentette meg 1987-ben. Ekkor már maguk mögött tudtak néhány ***Bard's Tale*** epizódot, ez mondjuk erősen meglátszik a játékon, igen dicséretes dolog, hogy számottevő fejlődést is mutat a sikeres trilógiához képest. A véleményünk az, hogy a SpeedDos-szal rendelkezők talán a C64-re készült legjobb szerepjátékot kaphatják kezükhöz, mind a karakterek, mind a feladatok terén. A Speed-Dos emlegetése igen indokolt, ugyanis a 6 oldalas (**a kis hazánkban elterjedt verzió 7 oldalas**) játék nemhogy gyorstöltőt nem használ, de még valamivel lassabb is a normál adatátvitelnél (**ez mondjuk gyakorlatilag nem észrevehető, de elméletileg igaz — aki nem hiszi, az nézze meg a program töltőrendszerét**). Mindezek ellenére, a töltögetés nem elviselhetetlenül lassú (**hanem az elviselhetőség határán van**), de fél órára nemigen érdemes leülni a játék mellé. Ezek után bele is kezdhetnénk a leírás érdemi részébe.



Elsősorban másoljuk le a **Roster Disk-et** pár példányban (**de semmiképpen ne a saját másolójával...**), majd tölthetjük a játékot. Kezdetnek induljunk a Holdbázisról, aholis néhány karaktert fogunk gyártani.

A szokásos sallangokon (név, nem, igen stb.) kívül csak egy fontos választási lehetőségünk van, ez pedig a karakter fajtája. Ez rögtön két dolgot is meghatároz: egyrészt a tulajdonságok maximális értékét (mint a ***Bard's Tale*** 3-ban), másrészt a lehetséges osztályokat. Osztályt egyébként nem mi választunk, hanem véletlenszerűen dől el, de ennek csak a legelső képességnél van szerepe, később a lehetséges osztályok minden képességét megtanulhatjuk.

A fajta szerinti osztálylehetőségek a következők:

Human: *Combat* (harcos), *Tech* (tudósféle);
Donsai: *Combat*;
Praktor: *Metamorph* (alakváltó varázsló), *Psionic* (varázsló, de ez a faj csak az első szintugrástól kezdve tanulhatja);
Manstrak: *Combat, Tech*;
Arcturian: *Combat, Psionic*;
Valkyrin: *Psionic, Tech*;

Az egyes osztályokhoz tartozó képességek:

- **Combat:**
  - **Melee**: Kézifegyverek kezelése;
  - **Thrown**: Dobófegyverek kezelése (beleértendő pl. a kézigránát is!);
  - **Sidearm**: Lőfegyverek használata;
  - **Master**: Az előző 3 bővített változata, csak azok megfelelő szintje esetén tanulható;
- **Tech:**
  - **Hardware**: Gépek és számítógépek javítása, esetleg szaktudást igénylő gépek kezelése;
  - **Weaponry**: Fegyverek javítása;
  - **Bio**: Gyógyítás. Halottat nem támaszthat fel, de megbénult (PSI=0) fickó gyógyítható vele. A PSI-pontokat nem lehet gyógyítani (varázslattal sem), viszont 20 másodpercenként növekednek 1 ponttal.
  - **Ancient**: Ősi tárgyak karbantartása és javítása;
- **Psioniç:**
  - **Mind**: Általános jellegű szellemi varázslatok tartoznak ebbe a csoportba;
  - **Body**: Mint az előző, de fizikai varázslatokkal;
  - **Matter**: Az anyag szerkezetét befolyásolják ezek a varázslatok;
  - **Energy**: Az utolsó csoport pedig az energia folyását befolyásoló varázslatokat tartalmazza;
- **Metamorph:**
  - **Metamorph**: A varázsló képes felvenni bizonyos lények alakját és fizikai tulajdonságait;
  - **Shapemaster**: Mint az előző, de sokkal magasabb szinten;

Az egyes tulajdonságok maximális értéke fajtánként:

	Human	Valkyrin	Praktor
STRength	17	13	15
VITality	16	13	17
LIFE	17	15	19
IQ	15	19	17
AGility	18	17	16
PSI-capacity	10	18	13

	Donsai	Manstrak	Arcturian
STRength	17	19	16
VITality	18	19	16
LIFE	18	21	16
IQ	16	16	18
AGility	18	14	17
PSI-capacity	10	9	16

A tulajdonságok minimális értéke 7-tel kisebb a maximálisnál.

Úgy gondoljuk, ennyi bőven elég ahhoz, hogy mindenki neki nagyon szimpatikus csapatot hozzon létre. Most jöjjön néhány kezelőbillentyű:

'**1**'-'**8**' vagy click a néven: Karakter megtekintése;
'**CRSR bal/jobb**' mozog a 3 lap között;
Opciók a 3. lapon:
'**T**': Pénz vagy tárgy átadása;
'**R/U**': Tárgy felszerelése/leszerelése;
'**D**': Tárgy eldobása;

'**0**': Egy táblázat a karakterek legfontosabb pillanatnyi tulajdonság-értékeivel;
'**R**': Karakter kirúgása (saját készítésűt nem lehet!);
'**T**': Tech tulajdonság használata;
'**I/K**': Mozgás előre/ajtón át előre;
'**J/L**': Fordulás balra/jobbra;
'**P**': Varázslás (a Metamorph is így varázsolhat!);
'**A**': Tárgy használata;
'**V**': Váltogatás a nézeti kép és az automap között;
'**M**': A megadott karakter áthelyezése a megadott pozícióba;
'**DEL/CRSR >**': Harc közben a kiírás sebességének átállítása;

'**CTRL+S**' vagy SAVE ikon: Save menü:
'**C**': Directory;
'**G**': Állásmentés;
'**P**': A csapatnévsor kimentése;
'**R**': Egy csapattag átnevezése;
'**D**': Egy fickó törlése a lemezről, de nem a party-ból!

A harcban egy érdekes újítást vezettek be a szerzők: a küzdelem egy hatszögalakú pályán zajlik, amelynek minden sejtjén egy-egy csapat állhat, és egyes sejtek néha hiányoznak.

Opciók:

Attack: Harc, ld. később;
Move: A csapat mozoghat valamerre 1 Hex-et;
Flee: Menekülés. Ha nem sikerül, akkor abban a körben nem léphetünk!

Az Attack opciói:

- **Melee**: Támadás kézifegyverrel egy szomszédos sejten álló ellenségre vagy csapatra
- **Activate**: Egy tárgy használata. Így lehet támadni dobófegyverrel.
- **Fire**: Lőfegyver vagy energiafegyver használata. Vegyük figyelembe a fegyver hatótávolságát!
- **Dodge**: A karakter nem csinál semmit;
- **Reload**: Fegyver megtöltése;
- **Psionics**: Varázslás;

Talán érdekel valakit a varázslatok listája (a varázslatok nevét nem írjuk le, aki esetleg kíváncsi rájuk, az szerezze be a *T'Pau* verziót, azon van egy dox file, amiben mind benne van, mellesleg mi is onnan tudjuk őket...):

Típus	Szint	Kódszó	PSIpts	Hatótávolság	Hatás
MIND	1	SPSEN	2		Iránytű és helymeghatározás
		PSIAS	4	1 Hex	1-4 pts/lvl mentális támadás 1 ellenfélre
		MINDS	4	Varázsló	A mentális támadások feleződnek
		INVIS	3	Varázsló	Növeli a védettséget
	2	PMASK	4	Party	Az ellenfelek gyakrabban meglógnak
		SIXSE	4	Party	Észlelni fogjuk a közeli objektumokat
		SLOFO	5	1 csapat	Arra a körre megbénítja a kiválasztott ellenséges csapatot
		PSITR	16	1 karakter	A kiválasztott fickó kap 10 PSI-pontot
	3	BRNDR	6	2 Hex	5-20 pts mentális ütés a kiválasztott csapatnak
		LESIL	7		Illúzió (Warrior) megidézése, csak ha van hely a csapatban
		CONFU	7	Minden ellenség	Növeli az ellenségek kezdeményező képességét, és gyakrabban futnak el
	4	SEVSN	7	Party	Észlelni fogjuk a közeli tárgyakat és mezőket
		ASHLD	8	Party	A mentális támadadások feleződnek
		VANSH	8	Party	Növeli a védettséget
	5	MIBLK	10	Varázsló	A varázsló (elvileg) nem kaphat mentális találatot
		SPEED	9	1 karakter	Duplájára növeli a fickó támadásait
	6	ILLUS	12		Illúzió (Hydraen Lion) megidézése
		BERRG	10	Party	Növeli a támadások értékét
	7	PSCAP	16	1 ellenség	1 ellenség foglyulejtése
		PARAL	12	Minden ellenség	Abban a körben az ellenség már nem támad
	8	GRILL	20		Illúzió (Gombar Dragon) megidézése
		AUSPD	18	Party	Duplájára növeli a támadásokat
	9	PSIST	24	3 Hex	127 pts mentális támadás egy ellenséges csapatra
	10	AUBLK	30	Party	Nem érheti a csapatot (elvileg) mentális találat
BODY	1	INSHL	4	1 karakter	1-4 pts/lvl gyógyítás
		JOLT!	5	Varázsló	10-es erősségű pajzs
		EXOSK	3	1 karakter	Védettség növelése
		METFI	4	1 Hex	1-4 pts/lvl támadás 1 ellenségen
	2	PSIST	6	1 karakter	A támadások növelése
		INTNG	7	Party	Védettség növelése, viszont csökkenti a támadásainkat!
		NITST	6	Party	Látunk a sötétben is
		FIRPR	6	Party	A tűztámadások feleződnek
	3	BLFST	9	Party	A támadásokhoz 10-40 pont adódik
		SLORE	8	Party	A HP növekedni fog a PSI-pontok növekedési idejének megfelelően
		BLIND	8	1 csapat	A kiválasztott csapat abban a körben már nem támad, és könnyebben sebezhető lesz
	4	CHITN	10	Party	Növeli a védettséget
		METAS	9	2 Hex	1-4 pts/lvl támadás 1 ellenséges csapatra
		FARST	10	Party	Növeli a lőfegyverek hatótávolságát
	5	PSPOW	12	Party	Növeli a találatok értékét
		REGEN	9	Party	30-40 pont gyógyítás
	6	METMN	13	1 karakter	Sérthetetlenség (??)
		AGILT	12	Party	Növeli a kezdeményezőképességet
	7	SPJLT	15	Party	10-es pajzs mindenkinek
		ASTSI	11	Party	Fényvarázslat
	8	METAW	15	3 Hex	1-4 pts/lvl támadás minden ellenségre
		ANTMO	18	Party	Metamorph visszavarázslása eredeti formájára
	9	FSTCL	82	1 karakter	Hulla feltámasztása
	10	RESTR	30	Party	100%-os gyógyítás, a hulla persze attól még hulla marad
MATTER	1	ERTHQ	10	2 Hex	10-40 pts támadás egy ellenséges csapatra
		AIRBR	12	Minden ellenség	Csökkenti a rajtunk elkövetett találatok valószínűségét
	2	SCABL	8	3 Hex	15-60 pts támadás 1 ellenségen
	3	VACSP	8	1 csapat	Csökkenti a támadásokat
	4	PYROK	16	1 Hex	25-100 pts támadás egy ellenséges csapaton
		WALST	15	Minden ellenség	Lelassítja az ellenségeket, könnyebb meglógni
	5	WILOW	20		Will-o-wisp megidézése
		HAILS	31	3 Hex	26-104 pts támadás egy ellenséges csapaton
	6	DISRP	34	1 Hex	30-120 pts támadás egy ellenséges csapaton
		PASSW	22	1 lépés	A szembenlévő falat eltünteti 1 lépés időre. Nem minden helyszínen működik.
	7	STNMN	30		Stoneman megidézése
		BASIL	37	2 Hex	127 pts támadás egy ellenséges csapaton
	8	IMPFO	35	3 Hex	40-160 pts támadás 1 ellenségen
		CONTN	38	3 Hex	Elméletileg eltüntetne 1 sejtet a harctáblán, gyakorlatilag kifagy tőle a játék
	9	TELEP	40	Party	Teleportálás, nem minden helyszínen működik
	10	CHAOS	80	Minden ellenség	30-120 pts támadás
ENERGY	1	ECTAR	21	2 Hex	25-100 pts támadás 1 ellenségen
		FOFLD	18	Varázsló	Sérthetetlenség (??)
	2	FIRBL	40	4 Hex	25-100 pts támadás egy ellenséges csapaton
		LIGHT	10	Party	Fényvarázslat
	3	MIBLT	50	2 Hex	25-100 pts mentális és fizikai támadás egy ellenséges csapaton
		DARKN	20	Minden ellenség	Növeli a védettségünket, és könnyebb elfutni
	4	PSFUR	54	5 Hex	32-128 pts támadás egy ellenséges csapaton
		OVRLD	30	3 Hex	1 csapat robot kiirtása
	5	ELSHP	60	2 Hex	40-160 pts támadás egy ellenséges csapaton
		ELEMN	50		Elemental megidézése

Típus	Szint	Kódszó	PSIpts	Hatótávolság	Hatás
ENERGY	6	FORBA	40	Party	Sérthetetlenség (??)
		GRLIT	18	Party	Fényvarázslat
	7	ABSRB	50	Party	Védettség lőfegyverek és mentális támadások ellen
		PNOVA	58	5 Hex	44-176 pts támadás egy ellenséges csapaton
	8	EQUIL	20	Party	Pszionikus egyensúly, valamiképpen pozitívan befolyásolja a PSI-pontok alakulását
		SHCIR	60	Minden ellenség	Kinyiffant minden ellenséges robotot
	9	GUARD	138		Annyi Guardian megidézése, ahány hely van a csapatban
	10	PHFUR	120	Minden ellenség	50-200 pts támadás

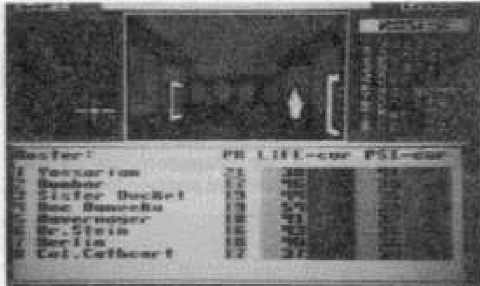
Metamorph és Shapemaster varázslatok:

Szint	Kodszó	PSIpts	Új alak neve
1	META0	4	Vissza az eredeti alakhoz
	META1	8	Stonewalker
2	META2	12	Andromedan
3	META3	16	Gorn Warrior
4	META4	24	Gamma Goblin
5	META5	32	Beta Wolf
6	META6	48	Zon Dragon
7	META7	64	Drak
8	META8	80	Far Spectre
9	META9	96	Atomic Ant
10	META?	112	Devastator
1	SHAP0	4	Vissza az eredeti alakhoz
	SHAP1	36	Fractyrian
2	SHAP2	62	Ankra Giant
3	SHAP3	88	Space Ghost

Megjegyzések:

- Ahol nem írtuk ki a támadás típusát a támadó varázslatnál, ott fizikai támadásról van szó
- Ha nem derül ki, hogy egy varázslat kire is hat pontosan, akkor ránk nézve van előnyös hatása
- Ha van egy Guardian a csapatban, akkor jó esélyünk van győzni bárki ellen. Ha minimum 2 Guardian van, akkor 99%, hogy győzünk bárki ellen. Figyelemreméltó!
- Az ellenségekre vonatkozó varázslatok nem mindig sikerülnek (pl. BLIND), a támadó varázslatok (pl. SHCIR, PHFUR) pedig minden csapatban egyénenként sikerülnek vagy nem sikerülnek.

Miután már tudjuk kezelni a játékot, talán elkezdődhet végre a küldetés. A holdbázison azt az információt kapjuk, hogy parancsok várnak minket Omicron VII-en. Mielőtt odamennénk, szereljük fel a karaktereket a fegyverboltban, és harcoljunk valamennyit, hogy tudjunk pár szintet ugrani.



Egy bázison a következő dolgokat találjuk:

- **Starport**: Innen repülhetünk el más világokba, és természetesen ide érkezünk más világokból;
- **Academy**: Megfelelő mennyiségű XP birtokában itt ugorhatnak szintet a karakterek;
- **Armoury**: Fegyverbolt, a név magáért beszél;
- **Headquarters**: Ezen a helyen kapjuk a küldetéseket, és itt variálhatjuk a csapatot:
  - **Create**: Karakter gyártása;
  - **Band**: Karakter vagy party betöltése;
  - **Remove**: Karakter kimentése és kivétele a csapatból;
  - Exit: ????

Ha elégedettek vagyunk, akkor irány **Omicron VII**.

A bázison nincs semmi dolgunk, fordítsuk figyelmünket a *Drake* nevű ipse boltjában található lépcsőre, amely egy labirintusba vezet. Az első szinten információkat csipegethetünk (ez egyébként jellemző a játék elég sok többszintes labirintusára), valamint bevásárolhatunk a kereskedőnél. A második szinten keressük fel a droidokat, akik a **Fractyr Fist** nevű, 6 részből álló fegyver 1-1 darabját rejtegetik. Belépésünkre valami jelszó iránt érdeklődnek, amit mi a játékban nem találtunk meg (**Cartridge-monitorral már igen...**), úgyhogy tessék szépen agyonverni őket. Miután megvan az öt ujj, indulhatunk küldetésünk következő állomása, **Andrini Cluster** felé.

A bányászkolónia bázisán ismét semmi dolgunk, irány a lépcső. Az első szinten van egy hely, ahol írhatunk valamit, írjuk azt, hogy *„oracle"*. Erre kinyílik egy ajtó, amely mögött egy öreg hapsit találunk, aki hajlandó némi pénzmag ellenében azonosítani a tárgyainkat. Ha azt mondjuk neki, hogy *„knlakra"*, akkor ad némi engedményt. Lehet, hogy másra is jó az öregúr, de sajnos nem jöttünk rá, hogy mire. Szintén az első szinten van egy csapat katona, akik haláluk esetén egy sárga jelvényt hagynak ránk (berhelés nélkül játszóknak: úgy kezdjük a harcot, hogy a katonák 2 Hex-re vannak!). Ezekután irány a második szint az összeroskadó padlón keresztül. A második szinten keressük fel az energialekapcsolót, és használjuk rendeltetésszerűen (javasolnánk, hogy egy **Hardware**-es **Tech** próbálkozzon, különben különféle kellemetlenségek várhatók...) Ezután mentsünk állást. Most felkereshetjük a droidot, amely a **Fractyr Fist** utolsó darabkáját őrzi, és miután megszereztük a tárgyat, irány kifelé, majd nézzünk be a HQ-ra. Ha itt azt mondják, hogy irány azonnal **Chronum**, akkor jó, különben próbálkozzunk újra...

Chronum éppen nagy gondokkal küzd: a reaktoruk készül felrobbanni. Mi azonban hősiesen bemegyünk a HQ-ra, elvállaljuk a küldetést, és behatolunk a reaktortérbe. Néhány bűnöző alkatú egyed seggberúgása után miénk lehet a reaktor fekete doboza, majd egy kapcsoló átkapcsolása után bemehetünk a reaktortérbe, ahol lekapcsolhatjuk az egész atomerőművet.



Következő úticélunk **Kevner's World**. Itt rögtön két lehetséges úticél van, de egyelőre csak az egyikbe tudunk bemenni, irány tehát **Zentek's Fortress**. A kedves helynek 3 szintje van, és az első kettőn található feladványok ide-oda kergetnék az embert, ha nem lenne leírása, és nem tudná, hogy a második szinten a kódszó iránt érdeklődő kérdésre a válasz *„navath"*. A harmadik szinthez ajánljuk mindenki figyelmébe a térképet, egyrészt a teleportok miatt, másrészt azért, hogy az utolsó szakaszt lehetőleg túléljék a csapattagok. **Zentek** likvidálásához a következőt ajánljuk: mentsünk, és csak akkor álljunk neki harcolni, ha 4 hex távolságban van tőlünk kezdetben. Ezután valaki varázsoljon **Farsight**-ot (FARST), mire egyes 3 hex hatótávolságú fegyverek el fognak találni 4 hex-re levő ellenségeket is. **Zentek** kipusztítása után miénk a **Fractyr Suit**, ami egy cool cucc.

A következő úticél **Tonka** tornya. A bejutáshoz megadandó névhez kaptunk infot **Zentek** előtt, a név így *„Tonka Bunt Og"*. Az első szinten teleportálás után nézzük meg az üzeneteket a térképen megadott sorrendben, és máris szabad az út a második szintre. A második szint térkép alapján egyszerű, keressük meg *Tonka* barátunkat, és üssük agyon a **Zentek** esetében oly hatásos módszerrel, mire miénk a **Fractyr Helm** is, és végre itthagyhatjuk ezt az anarchista helyet.

Itt az ideje, hogy meglátogassuk a távoli **Tau Eridani**-t. Itt állítólag működik valami kalóz-akadémia, amit a szövetség ügynökeinek még nem sikerült megtalálniuk. Sok amatőr hülye, ott van a térképen megadott helyen. Belépés után közlik velünk, hogy egy bizonyos időn belül meg kell találnunk a kijáratot, aztán sok szerencsét kívánnak nekünk.

Nos, az első szint viszonylag egyszerű a térkép alapján gondot (szűkebb agyuaknak) csak a találós kérdések okozhatnak.

A válaszok:

- **Alien prison**: *Lizadron, Dragon, Gnute, Vandark, Brawler, Shifter*
- **Enter teleporter**: *3*
- **Pass test/carry lasers**: *1*
- **Renfrew's expansion policy**: *3*
- **Flights**: 2
- **Ship crew**: 5

A második szinten szintén van egy érdekes kérdés, amire a válasz 8. Ennek az egy nyavalyás számjegynek a kitalálása kb. 20 perc megfeszített agymunkánkba került, de az vesse ránk az első követ, aki sokkal gyorsabban rájött monitor nélkül. Innentől már egyértelmű a dolog a térkép alapján, fontos, hogy jutalomként az űrhajóvezetést válasszuk (mindegy, kivel, minden osztály megtanulhatja). Meglenne ez a helyszín is.

Következő állomásunk **Veladron II.** Fontos, hogy minden karakteren legyen űrruha, azután mehetünk a dokkba. Menjünk a harmadik hajóra, annak is az irányítófülkéjébe. A pilóta karakter el tudja indítani a hajót, ami némi repülés után kissé viharosan ér földet a **Veladron II** holdján. Menjünk a hajón keletkezett lyukhoz, és szálljunk ki.

Egy megjegyzés a folytatás előtt: innentől kezdve berhelés vagy nagyon komoly mértékű fejlesztgetés nélkül mondjunk le a harcról, mert esélytelenek vagyunk.

Nos, a holdon csak annyi a dolgunk, hogy elmenjünk a lifthez, és felmenjünk vele. Itt a karakterek álmélkodnak egy sort, majd folytathatjuk a játékot. Menjünk a lépcsőhöz, majd végezzünk el minden szükséges gyógyítást, gyűjtsünk lámpát meg ilyenek, majd mentsünk. A következő szinteken ugyanis nem tudunk majd varázsolni, és pl. a világítás megszűnése igen betehet. Akkor hát irány lefelé...



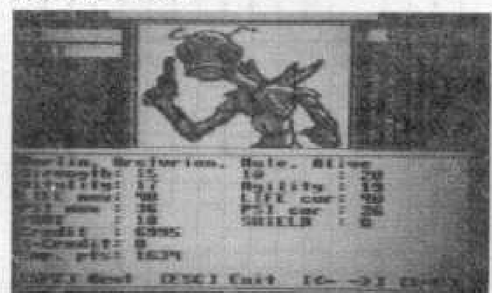
A **második szintben** nincs semmi különös, irány tovább lefelé. A **harmadik szinten** vannak gyógyító pontok, amelyekhez többször is visszatérhetünk, kockáztatva egy támadást. Menjünk a színes lemezekhez, és kapcsoljuk át őket. Most csoportosítsuk át a tárgyainkat úgy, hogy az egyik karakternél csak a **Fractyr Fist** darabkái legyenek, és mehetünk az asztalhoz. Itt az előbb emlegetett fickó tegye a tárgyait az asztalra, és máris kész a **Fractyr Fist** (figyelem, távozni csak kelet felé tudunk!). Végre mehetünk tovább lefelé.

A következő szint túléléséhez mindenkinek sok sikert kívánunk. Első feladatunk, hogy felkeressük az első idegent, aki némi monologizálás után átnyújt nekünk egy **Mattermit Pass** nevű tárgyat. Most irány a kettes számú idegen, aki egy további monológ után teleportál minket, így végre elérhetjük az anyagátviteli berendezést. Teleportáljunk **Epsilon Indi**-re (**Red**), ahonnan irány a **Holdbázis**.

A HQ-ra betérve rögtön visszaküldenek minket **Epsilon Indi**-re. El is indulhatunk, de útközben foglyul ejt minket egy bazi nagy kalózhajó, ahol további kalandok várnak ránk.
Első feladatunk az lesz, hogy kinyissuk az ajtókat. Ehhez a **Door Seal Override** szobában át kell kapcsolnunk a 3 kapcsolót. Ezután irány a lift, azzal pedig a 3. szint. Szedjük fel a **Plenocarbon**-t, majd menjünk vissza a második szintre. Látogassunk meg a reaktort, ahol a sugárzás hatására a **Plenocarbon**-ból **Plenadium** lesz (**hm, talán nem lenne rossz, ha a szerepjátékok szerzői unalmasabbnál unalmasabb csaták helyett ilyen ötleteket alkalmaznának...**) A **Plenadium** birtokában felkereshetjük az öreget a 4. szinten, aki hajlandó feltölteni egy tárgyunkat. Adjuk neki a **Mattermit Pass**-t, mire kapunk bele 5 töltetet. Most már csak a menekülés van hátra. Menjünk a 3. szinten a terminálhoz, gépeljük be, hogy *„escape pod"*, és az ezután szabaddá vált ajtón keresztül elérjük a mentőkabint, ami **Port Minkar**-ra repít minket.

Most végre felkereshetjük **Epsilon Indi**-t, ahol a HQ-n felkérnek arra, hogy a megtámadott űrállomásra lopózzunk fel, és végezzünk némi felderítést. Rendben.
Az **első szinten** keressük fel a terminált és gépeljük be a következőket: *„John Sark"*, *„SYSON"*, *„SBON"*, majd *„PASS-W"*. Így elérhetővé válik a lépcső, irány a második szint. Itt egy laborban találunk egy **Orange Globe** nevű tárgyat, és máris nyomulhatunk a 3. szintre. Itt elsősorban irány a terminál, lépjünk be az előbb megadott első három sorral, majd jöhetnek továbbiak: *„LIFT7"*, *„LIFT8"*. Most keressük meg a **Donsai** parancsnokot. Némi Közjáték (x) után elkopi, hogy akit keresünk, az **Keppa Var**-on tartózkodik. Most vissza a terminálhoz, jöhetnek a belépési parancsok, majd *„LIFT6"*. Sikeresen vettük ezt az akadályt is, és visszatérünk **Epsilon Indi**-re.
Keppa Var-ral van némi probléma: vesztegzár alatt van a helyi harcok miatt. Így kénytelenek leszünk az anyagtovábbítót használni (pl. rögtön itt **Epsilon Indi**-n), a választandó szín a kék. Amint eljutottunk **Keppa Var**-ra, irány az erőd. A jelszót megkaptuk az űrállomáson: *„castle-fist"*. Az első szinten verjük le az első csapat őrt (**hmmmm... inkább próbáljunk meglógni...**), a mögöttük található raktárban pedig adjunk mindenkire **DAYNAB** uniformist (ez mondjuk nagyon elcsépelt ötlet...). Most menjünk a 2. szintre az északabbi lépcsőn, és rögtön tovább a 3.-ra, majd a 4.-re. Irány a másik lépcső, és a 3. szinten található raktárból szedjük fel a 2, 17, 46 alkatrészeket, ezt követően menjünk vissza a 4. szinten keresztül a 3. szint másik részére, ahol a szerelő bácsika örömmel vár minket, és ad egy érdekes kulcsot, azzal, hogy ugyan adjuk már le a **Command Center** nevű helyen. Hogyne...

Vissza a negyedik szintre, ahol használatba vesszük a **Cell Chamber Release** névre hallgató kapcsolót, és ezután felkereshetjük a 4. szint déli részét, ahol egy cellában egy ipsét találunk. A szerepjátékok jó szokása szerint most szépen megfordul, hogy ki a jó bácsi és ki a rossz bácsi blablabla, a probléma csak annyi, hogy ez a dilis csatlakozni akar hozzánk. Ha tehát 8 emberrel játszunk, akkor az egyiket (harcos ajánlott) tegyük le még **Port Minkar**-on. Ha *Varion* velünk van, akkor lehetőleg kerüljük az őröket (a **Command Center**-t meg mindenképpen...), és igyekezzünk feljutni az első szintre (a **Sonic Key** majd kinyitja a bezárt liftet). Innen a délebbi lépcsőn irány a 2. szint, ahol a páncélszekrényből *Varion* kiveszi a **Technocard**-ot, és máris mehetünk vissza a bázisra.



Nos, itt megállt a tudomány. A **technocard**-dal bemehetünk a kápolnán keresztül egy újabb négyszintes labirintusba, de itt nem sok érdemlegesre jutottunk. Néhány tipp:

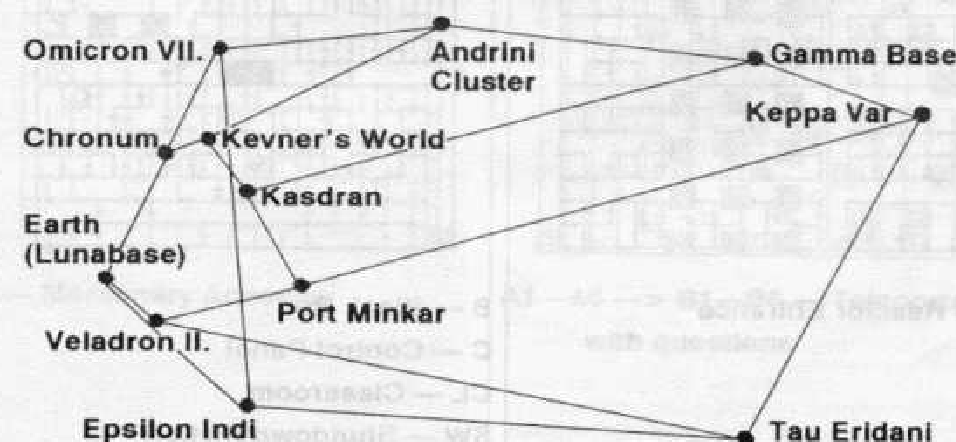
- Nem tisztázott a **Yellow Badge**, a **Black Box** és az **Oracle** szerepe;
- **Keppa Var** 2. labirintusában nem tudunk varázsolni, csak az 1. szint 4 1x2-es sarokszobájában;
- A *fractyr* feliratokat a **Fractyr Fist** használatával tudjuk lefordítani. Van egy ábra **ENERGY NEXUS** felirattal, aminek a jelentése előttünk nem világos, de a többi felirat arra utal, hogy a megfelelő helyen kellene használni a **Fractyr Fist**-et (ha egyáltalán azt kell...);
- Az első szinten van egy hely, ahová egy **Shapemaster**-t kellene vinni. A **Fractyr Fist** szerint a **Shapemaster** egy elveszett **Metamorph** adottság, amely csak bizonyos tényezők együttes hatása által nyerhető el. A berhelt **Shapemaster** hatására teleportálódtunk a 4. szintre, de semmi változást nem észleltünk.
- Van 3 magányos ellenség is, akiket szintén el kell intézni a feliratok szerint, méghozzá egy karakternek (erre mondjuk *Varion* nem rossz, de azért szereljük fel néhány **Healing Tablet**-tel);
- A 4. szinten látható hologrammot a felszállásnál (2. kép) megszakítva továbbmehetünk, és találunk egy anyagátviteli berendezést, amit viszont nem sikerült működésbe hozni.

Végezetül szeretnénk köszönetet mondani a *T'Pau* csapatnak, akiktől a leírás következő információi származtak:

- A kezelés nagy része
- A karakterek képességeinek leírása
- A varázslatlista
- A világegyetem és a Holdbázis térképe

• *BORS GÁBOR*

A világegyetem térképe

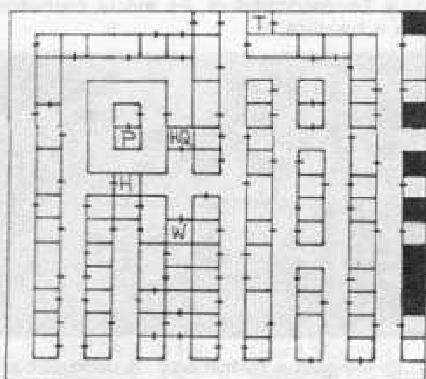


Általános jelmagyarázat

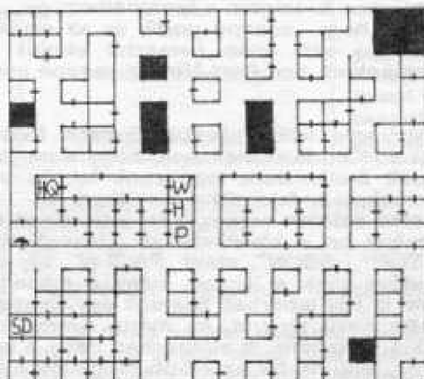
Bázisok:
P — Spaceport
H — Healer
HQ — CoV?
W — Weapon Trader
SU/SD — Stairs Up/Down

Dándzsőnők:
! — Radioactivity/Neutron field
SU/SD — Stairs Up/Down
M, M1... — Messages
T1, T2...—> X1, X2... — Teleports
- - - vonal — Helyes útvonal

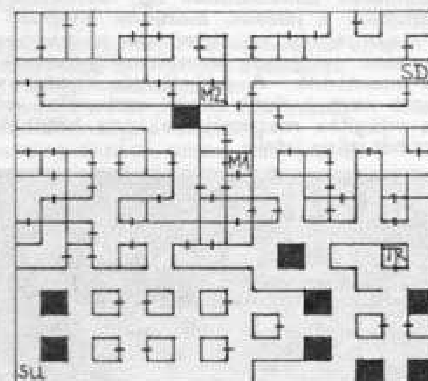
LUNABASE



OMICRON VII.

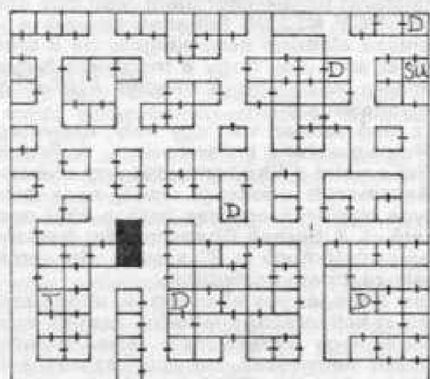


OMICRON TUNNELS L1.



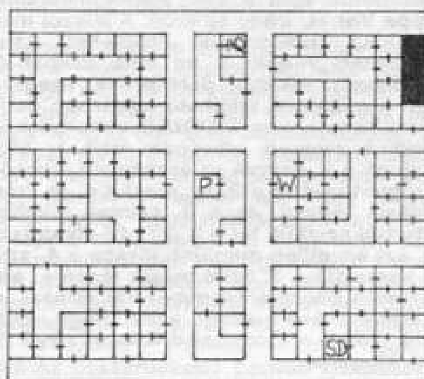
TR — Trader Drake

OMICRON TUNNELS L2.

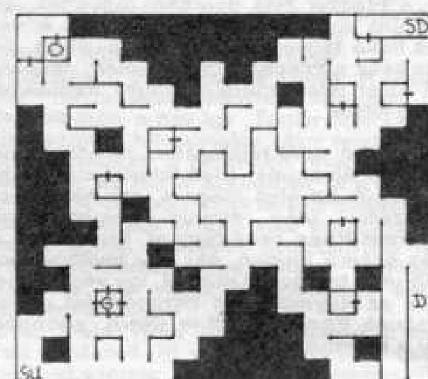


D — Droid with a Fractyr Finger

ANDRINI CLUSTER



ANDRINI MINE Level 1.



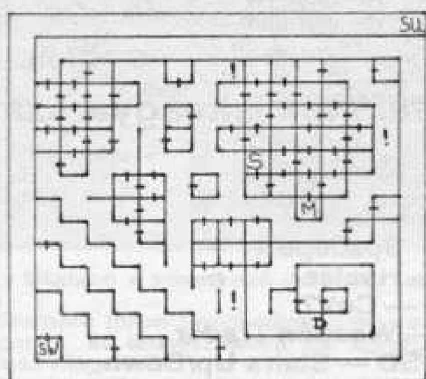
D — Fall Down

O — Oracle

G — Guards

MP — Message and Pen

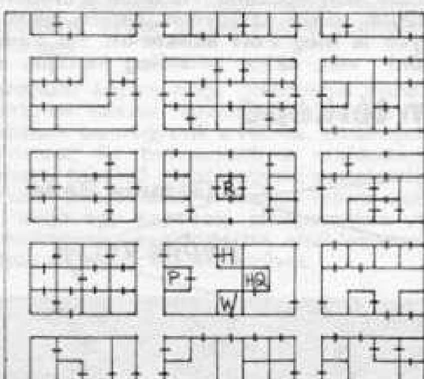
ANDRINI MINE Level 2.



SW — Switch

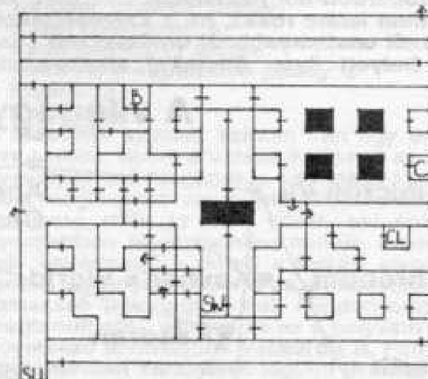
D — Droid with Fractyr Palm

CHRONUM



R — Reactor Entrance

CHRONUM REACTOR



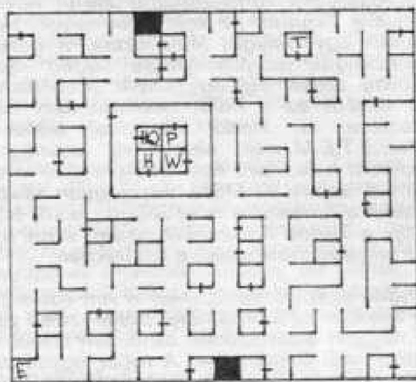
B — Black Box

C — Control Panel

CL — Classroom

SW — Shutdown Switch

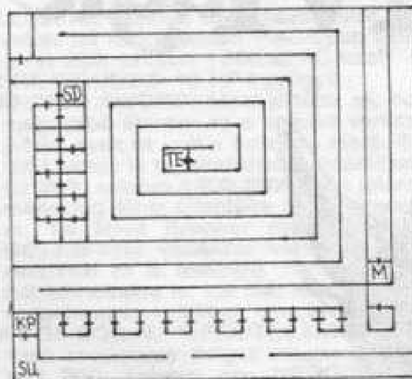
KEVNER'S WORLD



E — Entrance to Zentek's Fortr.

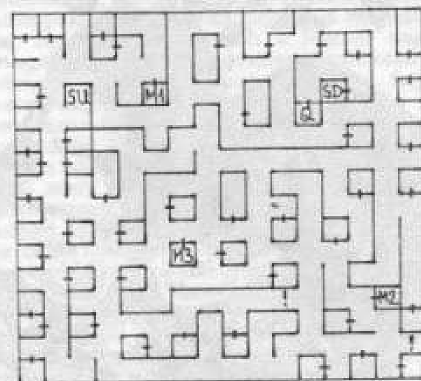
E — Entrance to Tonka's Tower

ZENTEK'S Fortress L1.



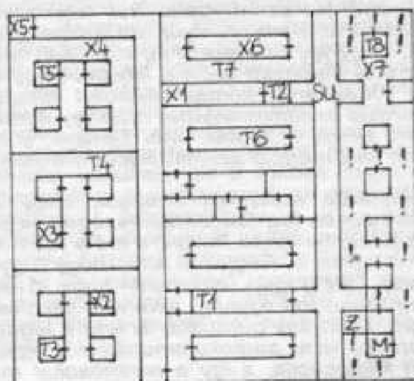
X8 — Arrival from Level 3 (T8)

ZENTEK'S Fortress L2.



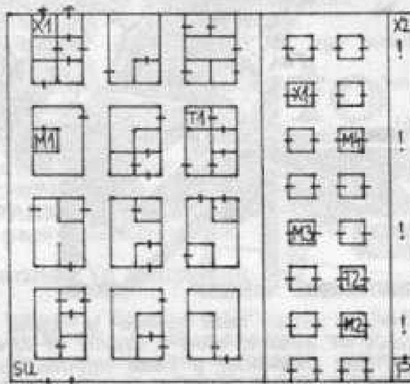
Q — Question (Answer: NAVATH)

ZENTEK'S Fortress L3.



Z — Zentek

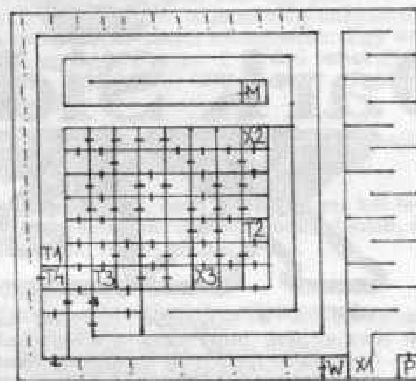
TONKA'S TOWER L1.



X4 — Arrival from Level 2 (T4)

P — Passage to Level 2

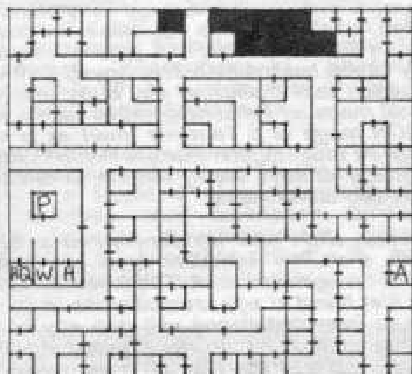
TONKA'S TOWER L2.



P — Passage to Level 1

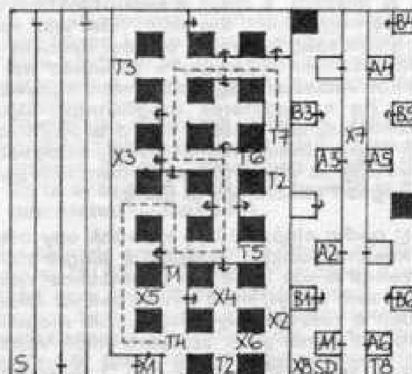
W — Tonka

TAU ERIDANI



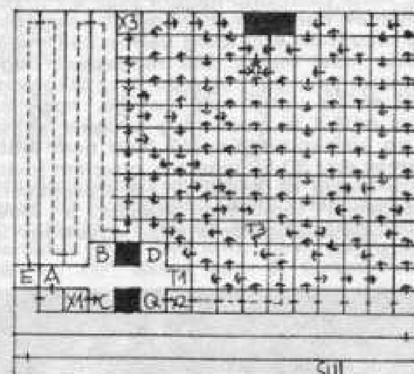
A — Mercenary Academy

ACADEMY Level 1.



A1—A6 —> B1—B6 — Teleports with questions

ACADEMY Level 2.



E — End

A, B, C, D — Poems

Q — Question

folytatjuk...

Might and Magic®



Reménykedtünk a negyedik (***Clouds of Xeen***) rész végén, hogy csak a következő rész is ilyen jó legyen. Hát ez ugyan nem jött be, mert sokkal-sokkal jobb! Annak ezt nem is kell ecsetelni, aki már látta az intrót. Igaz, csak az intro 9 mega, a többi része meg tizenegy, de akinek van ennyi helye, s annyi esze is, az mindenképp tegye fel. Mégjobb, ha a négyes rész is fent van, mert akkor létrehozhatjuk az ultimate ***Might & Magic*** részt, ez lesz a ***WORLD OF XEEN***. Így már a kimentett állásokkal együtt 41 MB-ra lesz szükségünk, szóval ha csak 40 megás wincsi van kéznél, akkor a DOS-t is töröljük le, s lemezről bootoljunk, mert ez tuti, hogy jobb, mint a DOS...

Igen, most valószínű megint csak a PC-sek örülhetnek ennek, mert hogy az amigások nagy részének egy ideig várnia kell majd, az már most biztos. Bár megeshet, hogy várni sem kell, mert úgysem lesz átkonvertálva, de ha valaki azt mondja, hogy ez wincsi nélkül is menni fog amigán, akkor inkább körberöhögjük, jó? Mert nem lehet kellemes egy 30-50 lemezes program (mármint a ***World of Xeen***). PC-n szerencsére mindegyiket tömörítve szállítja a ***New World Computing***, de a kettő együtt így is olyan 20 HD.



Reméljük senki nem törölte le azóta a ***Clouds of Xeen***-t, mert a ***World of Xeen*** (mint már mondtuk) a kettő együtteséből születik, s ennek is megvan a maga kis intrója (mondjuk ez elég shit a ***Dark Side of Xeen***-éhez képest), meg az end-seqje (ez is). Ezt úgy kell elkészíteni, hogy ugyanabba a könyvtárba kibontjuk a ***Dark Side of XEEN***-t, mint ahol az előző rész van, felülírva a negyedik rész **XEEN.EXE** és **.DAT**-ját, s ha így hívjuk be a gamét, akkor egy kis rakosgatás után már jön az új címképernyő meg intro, s lehet folytatni a negyedik részben befejezett karaktereinket.

Viszont lehet a csupasz ***Dark Side of XEEN***-nel is játszani, s majd a későbbiekben rátenni a negyediket, ám akkor nem lesz meg a folytonosság kellemes érzése. Ilyenkor az ötödik szinten kezdjük, s érdemes ezt a trükköt választani egy jobb start kedvéért, majd ha a karakterek megvannak, akkor összeolvasztani a kettőt ***World of XEEN***-né, s gyorsan átteleportálni a világ naposabb felére. Így az ottani szörnyek nem sok gondot fognak okozni egy jó ideig.

Most pedig elnézést kell kérnünk egy ostoba kijelentésünkért. A ***Might & Magic*** többi részének is sok köze van egymáshoz, noha közel sem annyi, mint a négynek az ötöz. Ebben a részben olyan részek is megvilágosodtak, amik azok számára titkok voltak, akik nem játszották végig az I-II. részt. Sajnos mi is ezek közé tartoztunk, de ezt igyekszünk majd bepótolni a közeljövőben. Persze csak rövidebb formában, mert ezekből még nincsen felújított változat (egyelőre), viszont léteznek Amigán is. Azért elmesélnénk a történetet:

Egyszer volt, hol nem volt, voltak a Régiek (a múltkor Ősieknek fordítottuk őket, szóval ők az ANCIENT-ök, mint visszatérő SCI-FI motívum). Állandóan járták a galaxist, hogy újabb és újabb lakható bolygókat, s így változatosabbnál változatosabb életet teremtsenek a Tejúton. Az volt a receptjük, hogy miután egy bolygót létrehoztak, a kezdeti nehézségek megkönnyítése végett mindegyikre tettek egy-egy Őrzőt (guardian-t). Így történt ez a Föld, pontosabban Terra esetében is. Kettő irányelvet adtak a S.H.E.L.T.E.M.-nek elnevezett egységnek (aki nem más, mint egy mesterséges intelligencia, szóval az M&M-ben nagyon szépen mixelik a fantasyt a sci-fivel). Az első, hogy védje a Terrát. A második pedig, hogy mindig engedelmeskedjék a Régieknek.

Minden szépen ment, nem is lett volna baj, de egyszer ez a „személy" belekezdett valami nagyon észszerűnek tűnő, ám annál veszélyesebb folyamatba. A többi egységnek ilyen meg sem fordult az áramköreiben, viszont S.H.E.L.T.E.M. sajnos meghibásodott, és így folytatta kutatásait.

Rájött, hogy a Földet akkor tudja tökéletesen védelmezni, ha a második irányelvnek nem engedelmeskedik, mert a Régiek esetleg olyan utasítást adnak neki, ami ellenkezik azzal, amit a Terra védelme megkíván. A Régiek az önmódosítási próbálkozást azonnal észrevették és gyorsan cselekedtek is. Lekapcsolták S.H.E.L.T.E.M-et a Drótról (ez az intergalaktikus telekommunikációs szuperbizgentyű), de azt nem tudták, hogy így Sheltem még nem halt meg. Bár ő is beleesett abba a hibába, hogy mikor jöttek érte, kómás állapotot tettetett, energiáit minimumra vitte, mert így minden gond nélkül el tudták vinni Terraról, s egy isten háta mögötti szeméttelepre indultak.

Nemsokára ráeszmélt Sheltem, hogy így nem nagyon fog tudni kötelességeinek eleget tenni, ha nincs Terrán, s tudta jól, hogy ha megkéri a Régieket arra, hogy vigyék vissza, azt fogják mondani, hogy ő egy meghibásodott egység, nem való ilyen feladatra. Ezért úgy gondolta, az lesz a legegyszerűbb, ha az audiokommunikációs egységeit kikapcsolja, s így a parancsokat meg sem fogja hallani. Mivel azonban a vele egy hajón lévő Régiekből való ügynököknek minden bizonnyal megvannak az eszközeik, hogy megjavítsák ezt az egységet, szükségessé vált Sheltem számára az is, hogy likvidálja őket. Meg is tette.

Most végre tehetett amit akart, s első dolga az volt, hogy eltávolította magából a kettes számú irányelvet, s így soha többé nem kellett engedelmeskdnie senkinek. Viszont az űrhajó már elég messze távolodott Terrától ahhoz, hogy ne lehessen elég az üzemanyag a visszatéréshez, s így kénytelen-kelletlen le kellett szállnia egy másik Rendszerben, a Cronban, a VARN 4 gépen. Vesztére egy csepp használható üzemanyag sem volt a gépen (ami mellesleg egy bolygóhoz hasonlít maga is) Tehát meg kellett várnia, míg CRON maga ér a Terrához (mert ez is mozog). Az még nagyon messze volt a Földtől, úgyhogy szörnyű harag töltötte el Sheltem jéghideg dióda-keblét.

Bosszút akart állni mindenképpen a Régieken, s a Cron Rendszer egyik gépét, egy VARN-t megsemmisített. Többszázezer ártatlan élet húnyt ki egy szempillantás alatt, mikor az irányíthatatlanná vált gép egy közeli napba merült. Az ördögi Sheltem további tervei közt szerepelt az is, hogy miután a Cron elért a Terrára, s ő visszakerült régóta áhított helyére, a Cronnak is ugyanilyen véget okozzon. Ekkor lépett komolyabb akcióba először Corak, akit Sheltem először egy Régienek hitt, annak ellenére, hogy ő sem volt más, mint egy mesterséges intelligencia. Sheltemnek nem jelentett nagy gondot, miután legyőzte fizikailag, memóriamagját lekapcsolta róla, s a testet pedig egy barlangba rejtett, amit később lezárt.

Na innen kezdődik a második rész.
Elnevezte magát Sheltem Alamar királynak, s egész szépen folyt is az élet, míg egy nap bennszülöttek különös csoportja (alteregóink a II-ben!) nemcsak hogy megmentették a Cront a biztos pusztulástól, hanem Corakot is kiszabadították (ez volt a feladat a II. részben, s itt ért véget).

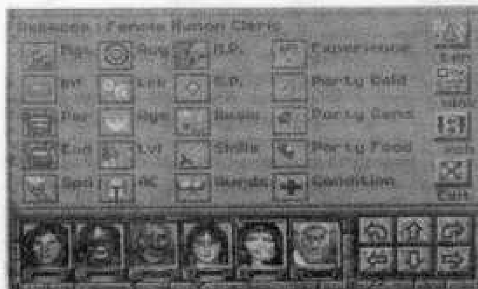
Ám Corak sikeresen landolt a Terrára, s azonnal elkezte új, zsarnoki rendszerének kialakítását. Börtöneiből kiengedte a különösebbnél-különösebb szörnyeket, megduplázta az adókat, meg hasonlók. A saját űrhajóját az óceánba rejtette, de Corak, és pár bennszülött így is meglelte a befelé vezető utat, piramisoknak álcázott anyagátvivőkön keresztül.

Úgy gondoljuk nem árulunk el azzal újat, hogy ez már a jól ismert **harmadik rész története.**
Corak nagyon ügyeskedett, de így sem sikerült neki kikapcsolnia Sheltemet, mert aktiviziálta védelmi rendszereit. Ha kikapcsolnia nem is sikerült, de menekülésre késztette a földi bennszülöttek segítségével, aminek Corak persze nem nagyon örült, mert megint üldözőbe kellett vennie Sheltemet, pedig már rég a jól megérdemelt nyugdíjáról álmodozott. Igaz mindvégig látta a szökőkapszuláját, de sosem tudta utolérni. Útközben észrevette, hogy a bennszülötteknek is sikerült elindítaniuk a Cronot, s ők is velük utaztak az űrben. Lassan közeledtek egy sík „bolygóhoz", amit úgy hívtak, X.E.E.N. (Xylonite Experiental Expansion Nacelle). A két szökőkapszula utasa csak úgy élhette túl a becsapódást, ha sztáziskamrába vonultak, de a földiek majdnem otthagyták a fogukat, mert az atmoszféra igencsak felmelegítette a hajót. Hál'istennek idejében ki tudták magukat sugározni a felszínre (kapcsolat a 3 és a 4 között), s így csak a hajó „semmisült meg". Ők a felhős oldalra (CLOUDS OF XEEN) érkeztek, míg a másik két szökőkapszula a sötétre.

Nem lett volna semmi gond, de Sheltem idő előtt kiszabadult a sztáziskamrájából, s ezt az időt arra használta, hogy mindenféle gonosz csalárdságok által befurakodhassék Kalindra, a királynő kegyeibe, majd hirtelen megfossza őt trónjától, átalakítsa egy vámpírrá és megszerezze az Erő Kockáját, ezzel a Xeen feletti uralmat. Persze most sem akarja másra pazarolni erejét, mint hogy az Erő Kockájával elindítsa Xeent a napkörüli pályájáról, majd a Terra felé indítsa. Ő persze nem törődik azzal, hogy így megint milliók és milliók fognak halálra fagyni a héliumdermesztő hideg csillagközi űrben.

Fúj, de gonosz. Fúj! Halál!!! Kapcsoljuk ki Sheltemet! Kapcsoljuk ki Sheltemet! Kapcsoljuk ki!! Itt a vége, fuss el véle, ez volt a ***Might and Magic*** mese.

Most hogy már majdnem minden világos, be szeretnénk pótolni egy régi-régi adósságunkat a **Might & Magic** rendszerekkel kapcsolatban, mert időközben rájöttünk, hogy egészen figyelemreméltó, viszont előtte egy kis kiigazítás, mind a 3., mind pedig a negyedik rész leírásához:



Varázslatok:

BLESS: Na ezeknél nagy kavarc volt. Szóval ez ad ideiglenesen 1 AC-t/pap szintje (azaz 200. szinten +200 az AC-hoz!)
CURE WOUNDS: 15 HP-t gyógyít.
DANCING SWORD: Most jöttünk rá, hogy magasabb szinten ez a legjobb varázslat (ideje, mert ez volt a befejező rész). 7-14 HP-t sebez le az ellenfélről/varázslószint. Ez 200. szinten 1400-2800 HP-t jelent, s mellesleg több ellenfélre is hat egyszerre. Le lehet ilyenkor már **DIAMOND GOLEM**-ekre vadászni vele, s egy varázslattal el is intézünk hármat. Ja, és hat élőholtakra is, azt már nem is tudjuk, hogy honnan vettük az ellenkezőjét.
DAY OF SORCERY/PROTECTION: Hiszen ezek csodálatos dolgok magasabb szinten! 200. szinten egy **HEROISM**, egy **HOLY BONUS** és egy **BLESS** maga egyedül 400-400 SP-t igényel, akkor egy **PROT. FROM ELEMENTALS** ilyenkor már 200 SP (s ez négyszer, mert 4 elemre lövi el), de a **DAY OF PROTECTION**, ami ezeken kívül még ad egy **LIGHT**-ot és egy **WALK ON WATER**-t is, csak 75-be. Hasonló előnyök vannak a **DAY OF SORCERY**-nél is.
ELEMENTAL STORM: Itt nem is olyan jó varázslat (a **PRISMATIC LIGHTS** sem).
FIREBALL: Ez 3-7 HP-t sebez/szint;
FIRST AID: Fix 6 HP-t gyógyít;
HEROISM: Ideiglenesen ad egy szintet/level.
HOLY BONUS: +1 a sebzéshez mindenkinél/szint.
LIGHTNING BOLT: Ez 4-6 HP-t sebez/szint.
NATURE'S CURE: 25 HP-t gyógyít.
POWER CURE: 2-12 HP-t gyógyít/szint.
SPARKS: Magasabb szinten ez a legjobb papi támadó-varázslat.

Vannak új állapotok is:

- **InLove**: Ez a **HARPY** és a **SANDFLOWER** egy átkos speciális képessége. Ha a karakterünk megkapja, akkor egy ideig minden tulajdonsága magasabb nő, eddig rendben is volna, de sajnos egy bizonyos határ után megúnja, hogy akit szeret, azt a társai már lecsapták, vagy egyáltalán nem is tudja, hogy kibe is szerelmes, s a nagybetűs SZERELEM tárgyának hiánya és a megemészthetetlen vágy sokkal rosszabb dolgot fog okozni: Megszakad a szíve. Ezt egy bizonyos ideig nem szó szerint kell érteni, mert amíg ebbe bele nem pusztul, addig minden tulajdonsága csak csökken eggyel naponta. A megszakadt szívűnek az állapota: **Heart Broken**.
- A kocsmarendszerben is újítást vezettek be. Nincs külön fogadó vagy ivoda, hanem egybetették, **TAVERN** név alá. Hála istennek a kocsmárosok is sokkal jobb szívűek, mert:
ENGEDIK TOVÁBB INNI A RÉSZEG KARAKTEREKET!!! (Az első olyan marathoni kaland, amelyben eddig még én is el tudtam jutni, sőt tovább is tudtam menni — CoVboy)

Már ezért is sokkal jobb a ***World of XEEN***, mint az ***ISLES OF TERRA***. Persze ez a lehetőség sem maradt kihasználatlanul: a számunkra legszimpatikusabb karakterrel (ez természetesen egy tolvaj volt) addig ittunk, amíg azt nem írta az állapotához, hogy **DRUNKEN -98**. Hehe, a **PERSONALITY**-je 98-cal nőtt, de sajnos az **END**-je meg annyival csökkent (azaz 0 lett), s így a HP-inek száma is szépen megcsappant. Ez nem is lett volna baj, mert gondoljunk csak bele, 100 korsó ital után még mindig élt. Kemény legény az alteregónk, nem? Az más tészta, hogy másnap, amikor **WEAK**-ké lett, sajnos el is vitte a kaszás, de legalább úgy halt meg, hogy azt mondhatja: halálra ittam magam, s a következményeit is élveztem. Minden kocsmáros ott volt a temetésen, aki számít, s roppant krokodilkönnyektől ázott fel az amúgy is nyirkos talaj. Nyirkos volt, hiszen a felkelő nap is megsiratta, hogy a kegyetlen természeti törvényeknek engedelmeskedve az ő feljötte vetett véget eme nagyszerű ember és szerető szerető életének. Pedig csak 22 éves volt! Mily könyörtelen is a sors! De legalább hősi halált halt, s nem eredménytelenül, mert még búcsúleheletével (amitől a 30 méteres körben állókat azonnal detoxba kellett szállítani, majd lecserélni a vérüket) is örök követendő példát statuált az ilyen erkölcsös dolgokban egyre jobban jeleskedő ifjúság előtt. S milyen nagy öröm volt, mikor Vertigo kedvenc plébánosa 10% engedménnyel támasztotta fel emberünket. Sajnos ezek a hatás is elmúlt, de arra szerencsére emlékezett, hogy milyen szép borvidékek is vannak a Mennyekben. Tehát a papnak sem jött rosszul az üzlet, rögtön vagy fél tucat megrögzött kutyahitű keresztelkedett meg a Gangesz folyóban (hehe). Ugye megérte ez a kis kitérő? Szívünk újra megkapaszkodhatott a Mennyei Béke segítő karjában. Hisz az Égi Tehenész állandóan óvja csordáit.

Na, vissza a fontos részekhez

A háromhoz képest van egy jelentős változás a kitűzőkben is (ami elég észszerű), de a 4. rész leírásánál kifelejtettük: Egy emberen egyszerre max. 2 gyűrű lehet (10 helyett), 2 kitűző (5 helyett) és 1 nyaklánc (4 helyett).

Ennyit a jelentősebb módosításokról. És íme egy mérsékelten hasznos rész:

Kezdjük azzal, amit már egyszer két fél darabban leírtunk, de most sokkal jobb, ha itt is leírjuk. Aztán meg a többi.

TABLE I.
Osztály főértékek és minimumok
KNIGHT: 15 MIGHT
BARBARIAN: 15 ENDURANCE
SORCERER: 13 INTELLECT
CLERIC: 13 PERSONALITY
ROBBER: 13 LUCK
NINJA: 13 SPEED, ACCURACY
PALADIN: 13 MIGHT, PERSONALITY, ENDURANCE
ARCHER: 13 INTELLECT, ACCURACY
DRUID: 15 INTELLECT, PERSONALITY
RANGER: 12 INTELLECT, PERSONALITY, ENDURANCE, SPEED

TABLE II.
Osztályok HP-i és SP-i szintenként (módosítók nélkül)

OSZT.	KNI	BAR	SOR	CLE	ROB
HP/LVL	10	14	4	5	8
SP/LVL	—	—	4	4	—

OSZT.	NIN	PAL	ARC	DRU	RAN
HP/LVL	7	9	7	6	9
SP/LVL	—	2	2	5	1

Ha egy osztály minimum értéke nagyobb, mint 12 (tehát átlag feletti tulajdonság kell hozzá), akkor az így kapott értékeket írtuk fentebb (tehát kell min. 13-as END, ahhoz jár +1 HP, akkor nem 8, hanem 9 HP-t kap).

TABLE III.
Támadás/kör szintenként osztályoknál
Hány szintenként kap még 1 támadást körönként:

4	BARBARIAN
5	KNIGHT, NINJA
6	ROBBER, PALADIN, ARCHER, RANGER
7	CLERIC, DRUID
8	SORCERER

Tehát 80. szinten egy barbár 80 / 4 = 20 + 1 (első szint miatt), azaz 21-szer támad, míg egy SORCERER csak tizenegyszer.

TABLE IV.
Tulajdonságok fokozatai és módosításai END és SP esetén

0-2	NONEXISTANT	—5
3-4	VERY POOR	—4
5-6	POOR	—3
7-8	VERY LOW	—2
9-10	LOW	—1
11-12	AVERAGE	0
13-14	GOOD	1
15-16	VERY GOOD	2
17-18	HIGH	3
19-20	VERY HIGH	4
21-24	GREAT	5
25-29	SUPER	6
30-34	AMAZING	7
35-39	INCREDIBLE	8
40-49	GIGANTIC	9
50-74	FANTASTIC	10
75-99	ASTOUNDING	11
100-124	ASTONISHING	12
125-149	MONUMENTAL	13
150-174	TREMENDOUS	14
175-199	COLOSSAL	15
200-224	AWESOME	16
225-249	AWE INSPIRING	17
250-	ULTIMATE	20

SP módosítás alatt azt kell érteni, hogy a varázslási tulajdonság értéke milyen módosítást eredményez a karakter SP-in. Ez SORCERER, ARCHER esetében az INT, CLERIC, PALADIN esetében PERSONALITY, DRUID, valamint RANGER-nél mind a kettő.

Ha egy karakternek a főértéke az osztály minimuma alá esik, akkor ugyanúgy működik tovább, csak gyengébben. Azaz pl. egy 0-s INTELLECT-es varázsló megkapja még az SP-it. Az SP sosem csökkenhet 1 alá, mégha a levonások miatt minusz vagy nulla lenne, akkor sem.

TABLE V.
Faji HP, SP és THIEVERY módosítások

	SP	HP	THIEVERY
ELF*	+2	-2	+10
GNOME	+1	-1	+10
DWARF	-1	+1	+5
H-ORC	-2	+2	-10
HUMAN	0	0	0

Itt a faj nem módosít a tulajdonságokon, csak a szintenként kapott SP-n, HP-n.

* — Elf esetében a plusz SP-ket csak SORCERER-rel és ARCHER-rel kapjuk meg, másnál nem, míg pl. gnómnál a többi varázstudónál is (pl CLERIC).

A THIEVERY első szinten alapban ROBBER-nél 32, NINJA-nál 17, a tulajdonságok értékei nem módosítják. Ezt az első szintnél kapott THIEVERY pontot módosítja fajonként, később egységesen 2 pontot kapnak a nindzsák és a tolvajok szintlépéskor.

Három skill is módosítja a HP/SP-t. A HP-t eggyel növeli szintenként a BODY BUILDER skill, az SP-t pedig a PRESTIDIGIT. (INT-es varázslóknál), illetve a PRAYER MASTER (PERSONALITY-s varázslóknál) növeli 2-vel/szint.

TABLE VI.
Ellenállások fajok szerint

	H	E	G	D	H-O
FIRE	7	0	5	2	10
COLD	7	0	5	2	10
ELECTR.	7	0	5	2	10
ACID	7	0	0	2	0
POISON	7	0	20	2	0
ENERGY	7	5	0	2	0
MAGIC	7	5	0	20	0

(H = HUMAN, E = ELF, G = GNOME, D = DWARF, H-O = H-ORC)

A törpénél lévő értékeket még a kézikönyv is rosszul írta (szerintük a törpe kap 20-at POISON ellen).

TABLE VII.
Szintlépések

Gyors (ROBBER)
2. 1000

Közepes (BARBARIAN, CLERIC, DRUID, KNIGHT, NINJA)
2. 1500

Lassú (SORCERER, ARCHER, PALADIN, RANGER)
2. 2000

Mindegyiknél úgy történik, hogy 12. szintig mindig ugyanannyit kell összeszedni a következő szintlépéshez, mint amennyi ehhez a szinthez kellett. Tizenkettedik szint után pedig egységesen 1024000 XP kell a szintlépéshez, egészen a csillagos égig.

A fenti táblázatok segítségével mindenki eldöntheti, hogy melyik osztály hasznos és ahhoz melyik faj jó.

Az fix, hogy SORCERER-nek szinte csak elfet érdemes használni. Jó ROBBER-ek is lesznek a tündérekből, de mivel egy ROBBER-nek sokszor kell egy kicsit több HP csapdák miatt, meg mivel harcban sem utolsó, jobb, ha többet bír ki. Igen jó szolgálatot tesz egy ROBBER-nek ha jó az ellenállása POISON ellen, s ez még egy érv a gnóm ROBBER mellett (s mivel a gnóm is +10 THIEVERY-t kap, mint az elf, így jobb, ha gnóm). A törpe ROBBER-ek sem lehetnek nagyon rosszak, ebben a MAGIC ellenállásuk erősít meg minket. Harcolni és varázsolni is tudó egyedeket nem szívesen használtunk, mert lassabban léptek, nagyon kevés SP-jük van, és nem is nagyon jók varázslásban. A druidával meg az a baj, hogy itt saját varázslata nincsen, s ugyan gyorsabban lép szintet, mint a SORCERER, de se a papi varázslatai, se a varázslóiak nem túl hatalmasak. A RANGER-től meg mindenkit csak óvunk, mert majd mindent tud, de egyiket se annyira, hogy jó is lenne az valamire.

Az ajánlott csapatösszeállítás egy ember/törpe/félork lovag, egy félork (esetleg törpe) barbár, gnóm tolvaj, elf SORCERER, gnóm CLERIC meg egy tetszés szerint. Azért érdemes félork barbárt betenni a csapatba, mert eleinte igen sokszor megesik majd az, hogy pl. leesünk, vagy csapdába léptünk vagy ilyesmik, s mindenki eszméletlenül fekszik, csak a barbárunknak maradt egykét HP-ja pluszban. Ilyenkor nyugodtan lehet pihenni (már ha van hol), s mint ha mi sem történt volna. Ha azonban teletömjük a csapatot mindenféle kevésbé hasznos csapattaggal, akkor viszont nagy bajban leszünk, mert lehet, hogy mindenki csak eszméletlen, de akkor is GAME OVER. Tehát szükség van egy szereplőre sok-sok HP-vel, s mi is jobb erre a feladatra, mint egy félork barbár?

Amint látható, a játékban egy kicsit túl erősek lettek a gnómok, az elfek meg gyengusok, de van legalább aki felkarolja a szegény kis gnómokat, s nem mindig azokkal a nefelejcsképű elfekkel foglalkoznak, akik olyan magasan hordják az orrukat, hogy teljesen bele lehet látni. A tetszés szerinti csapattag mondjuk nem árt, ha még egy SORCERER, mert a támadó varázslataikra sokszor lesz szükség, de a biztonság kedvéért betehetünk esetleg még egy CLERIC-et, vagy valamilyen harcos-varázstudót.

A tárgyakról a múltkori ismertetés elégtelennek számítható, mert ki az az ember, aki így kitalálná, hogy melyik fegyvert/páncélt/stb érdemes megtartania, s melyiken adjon túl. Ezt pótolnánk, íme:

TABLE VIII.
Fegyverek

FEGYVER NEVE	SEBZÉSE
Kardok	
DAGGER	2-4
SHORT SWORD	2-6
CUTLASS	2-8
WAKIZASHI	3-9
LONG SWORD	3-9
SABRE	4-8
SCIMITAR	2-10
BROAD SWORD	3-12
KATANA	4-12
FLAMBERGE	4-20
XEEN SLAYER	6-24
Balták, POLEARM-ok	
HAND AXE	2-6
BATTLE AXE	3-15
GRAND AXE	3-18
HALBERD	3-18
SPEAR	1-9
TRIDENT	2-12
GLAIVE	4-12
PIKE	2-16
NAGINATA	5-15
BARDICHE	4-16
Tompa fegyverek	
CLUB	1-3
CUDGEL	1-6
NUNCHAKO	2-6
MAUL	1-8
STAFF	2-8
MACE	2-8
FLAIL	1-10
HAMMER	2-10
Lőfegyverek	
SLING	2-4
SHORT BOW	3-6
CROSSBOW	4-8
LONG BOW	5-10

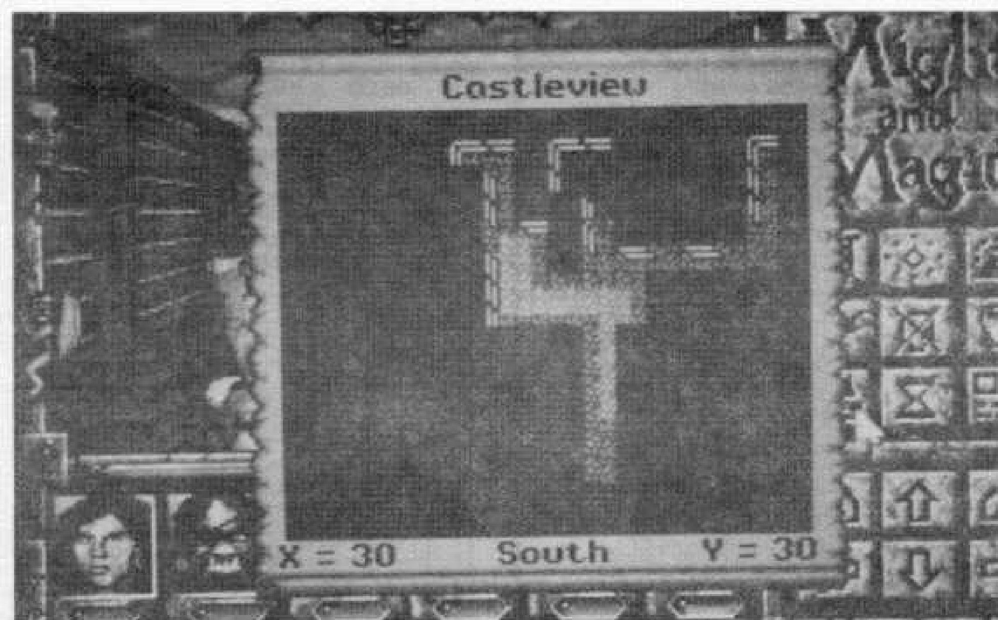
TABLE IX.
Védelem

NEVE	AC módosítás
Páncélok	
ROBES	+2
PADDED ARMOR	+2
LEATHER ARMOR	+3
(az utóbbi kettő a IV-V. részben nincs)	
SCALE MAIL	+4
RING MAIL	+5
CHAIN MAIL	+6
SPLINT MAIL	+7
PLATE MAIL	+8
PLATE ARMOR	+10
Egyéb	
CLOAK/CAPE	+1
GAUNTLETS	+1
BOOTS	+1
HELM	+2
SHIELD	+4

Ezekhez járulnak még a fegyverek anyagainak módosítója. Legutóbb ezek leírása is pontatlan és szűkszavú volt:

TABLE X.
Anyagok

NEVE	Sebz.mód	Tal.mód	Pánc.mód
LEATHER	-6	-4	0
BRASS	-4	+3	-2
WOODEN	-3	-3	-3
BRONZE	-2	+2	-1
GLASS	0	0	0
CRYSTAL	+1	+1	+1
CORAL	+1	+1	+1
IRON	+2	+1	+1
LAPIS	+2	+2	+2
PEARL	+2	+2	+2
AMBER	+3	+3	+3
SILVER	+4	+2	+2
EBONY	+4	+4	+4
QUARTZ	+5	+5	+5
STEEL	+6	+3	+2
GOLD	+8	+4	+6
PLATINA	+10	+6	+8
RUBY	+12	+6	+10
EMERALD	+15	+7	+12
SAPPHIRE	+20	+8	+14
DIAMOND	+30	+9	+16
OBSIDIAN	+50	+10	+20



A **Sebzés mód** azt jelenti, hogy mennyivel módosítja a fegyver sebzését, a **Találat mód** az ütés pontosságának módosítását adja meg adott anyagra, a **Páncél mód**-ból pedig természetesen egy adott anyagból készült páncél AC módosítását olvashatjuk le.

Ugye hogy néha mennyire hasonlít az AD&D-re vagy hasonló dolgokra? E célból lett a TABLE-ásítás is, hogy megjobban hasonlítson. Bár azért nem túl sok közös vonás van bennük, mégha van is. Sajnos arra nem tudtunk sehogysem rájönni, hogyan is csinálja a csatába a talált/nem talált eldöntését és a RESISTANCE-ek hatásait (beleértve ebbe a PROT FROM ELEMENTALS-t is). Pedig akkor de jó szerepjátékot lehetne ebből csinálni nem-számítógépes változatban. Megszámítógéptelenítenénk. Csak a kilencoldalú "kocka" megvalósításában lennének nehézségek (mondjuk ez sem nagy, csak össze kell ragasztani egy négyoldalút meg egy tízoldalú egyik felét, vagy egy egyoldalút és egy oktaédert).

Huh, hát nagy bajban voltunk, hogy itt most hogy is folytassuk? A leírás térképek nélkül száraz lenne, viszont a kettő együtt meg nem fér bele tíz oldalba. Ezért hát úgy döntöttünk, most előbb bemutatjuk az egyes helyszíneket, és koordinátákat, kaptok 1 hónap gyakorlóidőt, s a CoV 39-ben terveink szerint végre pontot tehetnénk eme szépen kinyújtott rétestészta végére.

Lássuk tehát:

Koordináták:

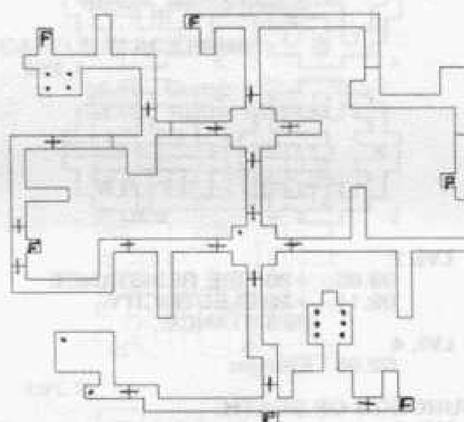
CASTLEVIEW

23,27	Mayor Snarfblad, a főnök
25,30	Taskmaster (50 arany/hét)
28,30	Joe titkos kincstérképei
29,27	Ranger, PATHFINDER skill 1500GP-ért
30,13	CARTOGRAPHY skill 10GP-ért
20,11	Kincs
20,25	TAVERN
21,16	Bank
08,17	TRAINING
09,22	Bolt
03,27	Varázsbolt
05,28	Varázsboltba tagsági
01,20	A mapmaker testvére (börtönben)
17,13	Bejárat gremlinekhez
29,13	Gremlin király
18,30	Kincs
15,01	Templom
27,19	Nadia (ONYX nyaklánc kell neki)

Lejáratok: 02,29; 01,13; 30,18; 12,30; 26,01

SEWERS

03,25	Fickó árulja a DIRECTION SENSE-t
31,26	Valio, a paraszt (valójában nem az)
20,22	Kincs
21,04	Bejárat ROOKA-hoz, a QUEEN RAT-hez
21,09	Onyx nyaklánc (Nadiaé)



SANDCASTER

01,16	Templom
09,13	TAVERN
09,19	Bolt
03,12	Megtámadnak ENCHANTRESS-ek
19,05	NAVIGATOR skill-et tanít
19,01	PRESTIDIGITATION skillet tanít
18,10	Tagsági a varázsboltba
18,08	LAKESIDE-i PASS (5000)
20,14	Jó fővarázsló-néni
13,17	Joe a kereskedő
18,22	Varázsbolt
27,17	Egy intelligens fegyverkészítő
06,21	Keselyű irtó 25000 GP (használhatatlan)
19,30	LINGUIST skill-t árul
05,30	Bejárat a SORCERESS HQ-ba (Morgana + tsai)
21,04	NATASHA'S ENCHANT
30,01	Kulcs a Nagy Keleti Toronyhoz
19,27	MERCHANT skill 5000-ért
01,10	3 adag bíbor POTION (SPEED)
13,05	3 adag narancs POTION (INT)
10,03	Bejárat a fő-fővarázslóhoz (XENOR)
13,33	Narancs POTION
08,13	Bíbor POTION
22,30	GUILD COMMON bejárat No 1.
30,25	Bejárat No 2.
13,28	Lejárat SEWERS-be
13,09	-||-

Kincsek: 12,02; 21,01; 27,01; 03,10; 06,01; 01,30; 03,22; 04,22

SEWERS

25,04	Tornaterem (50000 a használat) — sok cool stuff
00,16	Kijárat sivatagba
01,01	Feljárat titkos varázslós helyre

LAKESIDE

01,09	Varázslóbolt
03,05	Koponya — találós kérdés — tagságit ad
05,09	Lerombolt TAVERN
08,07	Lerombolt bolt
11,06	Lejárat SEWERS-be
01,11	-||-
07,14	-||-
15,14	Biztonságos átjáró az Elveszett Lelkek Szigetére
01,14	PASS TO NECROPOLIS

Kincs: 12,09; 10,11; 08,12; 01,14

Rabok: 01,02; 06,01; 14,05; 13,01; 04,12

SEWERS

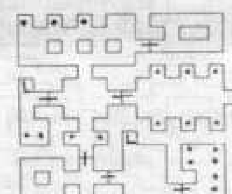
12,11	GOLDEN DRAGON STATUETTE
06,04	PRAYER MASTER skilet árul (10000-ért)

NECROPOLIS

10,10	GOLDEN GRIFFIN STATUETTE
10,06	Tagsági 50000-ért
05,08	Halál Kútja
01,09	Lejárat (innen menjünk a szívért)

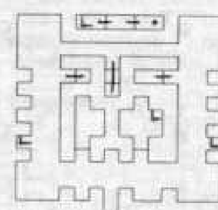
SEWERS

01,14	Sandro szíve



OLYMPUS

05,10	TRAINING
05,08	Bolt
09,08	TAVERN
09,10	Templom
07,09	Varázsbolt
10,14	SOULBOX (Coraknak)
05,01	Olympus tagsági



CASTLE KALINDRA

LVL 1

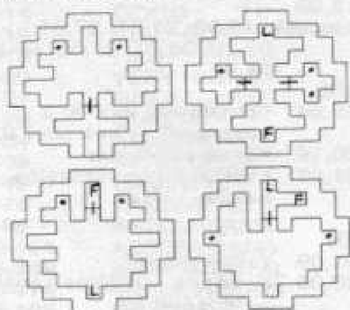
08,06	ARMS MASTER skill ingyen
08,08	DANGER SENSE skill ingyen

LVL 2

03,06	BOOK OF ASTROLOGY
10,15	Dimitri
11,15	Megan, Dimitri lánya

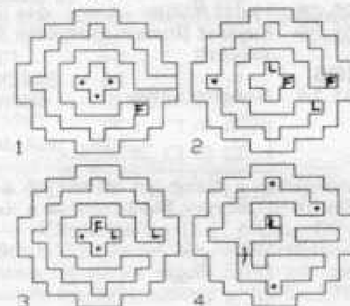
LVL 3
15,13 Templom
15,15 Bank
15,02 Bolt
15,00 TRAINING
02,15 ROYAL CROWN
01,01 Tükör-teleport aktiváló

THE GREAT NORTHERN TOWER
(Harcosok tornya)



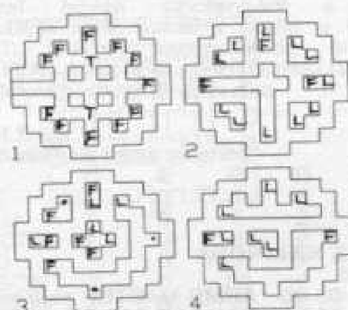
LVL 1
05,05 Tükör-teleport
04,10 Egyes számú könyv
10,10 Kettes számú könyv
LVL 2
05,11 Hármas számú könyv
09,11 Négyes számú könyv
LVL 3
04,10 Ötös számú könyv
10,10 Hatos számú könyv
LVL 4
07,04 CHALICE (AIE)
EMOTION THRONE: 06,07; 06,08; 08,07; 08,08
07,06 EUPHORIA THRONE
05,11 THRONE OF DUNCE (az Ostoba trónja)

THE GREAT WESTERN TOWER
(Papok tornya)



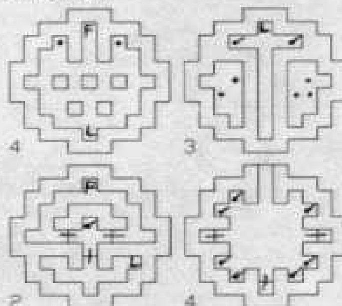
LVL 2
07,12 Jó pap (ne bántsuk)
LVL 4
05,06 Bejárat a vezérhez (CULT LEADER)

THE GREAT EASTERN TOWER
(Varázslók tornya)



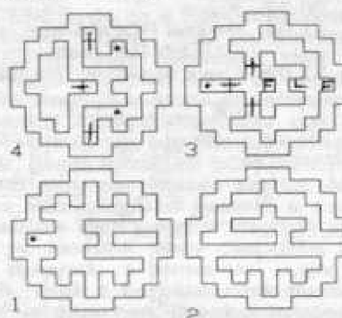
LVL 2
10,06 Tükör teleport
LVL 3
05,11 JEWEL OF AGEs
LVL 4
04,11 Kisebb képességek kútja
10,10 Élet kútja (+1 lvl, de +50 év is)
07,04 Nagy Erő Könyve (+5 lvl, de minden skill elveszik)
01,08 Fantasztikus Tudás Könyve (SORCERER-eknek +50 INTELLECT)

THE GREAT SOUTHERN TOWER
(Tolvajok tornya)



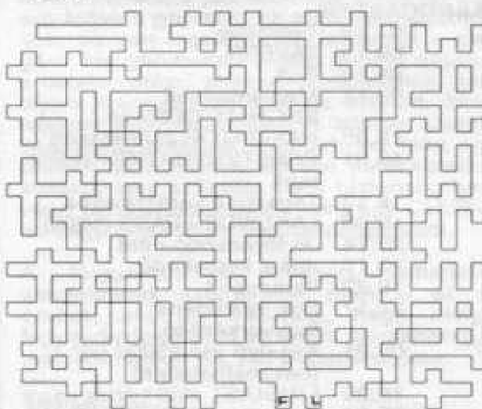
LVL 3
04,06 Ali Baba Láda
05,05 ENERGY DISK
07,05 ENERGY DISK
LVL 4
09,11 Csak a Hercegnek (könyv a PRINCE OF THIEVES-nek)
05,11 MASTER Thievery könyve (+500000 XP tolvajoknak)

ELLINGER TORNYA

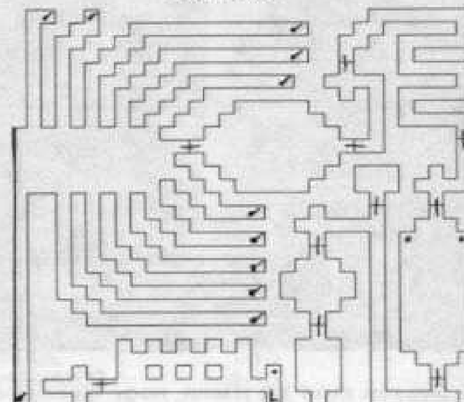


LVL 2
09,05 +20 FIRE RESISTANCE
09,11 +20 ELECTRICITY RESISTANCE
LVL 4
02,05 Ellinger

DUNGEON OF DEATH
LVL 1

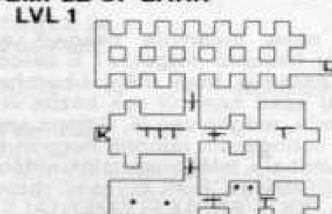


LVL 2
28,07 THRONE OF THE DEATH
20,11 THE MASTER'S THRONE
26,11 Koporsó, ha kinyitod meghalsz
26,10 -||-
30,11 -||-
30,10 -||-
11,20 Innen sok-sok SKELETAL LICH jön
08,20 A Kis Gonosz Kegyhelye (1000.000 XP, ha elpusztítod)
06,20 A Kisebb Gonosz Kegyhelye (2 millió XP)
04,20 A Nagy Gonosz Kegyhelye (5 millió XP)
02,20 A Legnagyobb Gonosz Kegyhelye

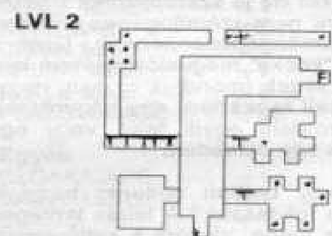


LVL 3
Gong: 02,03; 27,30; 29,04; 02,28
17,03 Kar —> ajtó

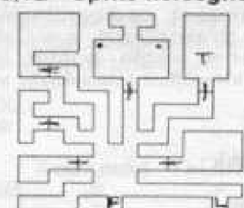
TEMPLE OF BARK
LVL 1



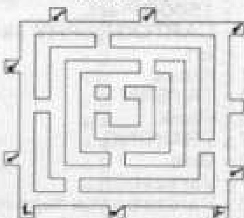
LVL 2



LVL 3
06,12 Sprite hercegnő

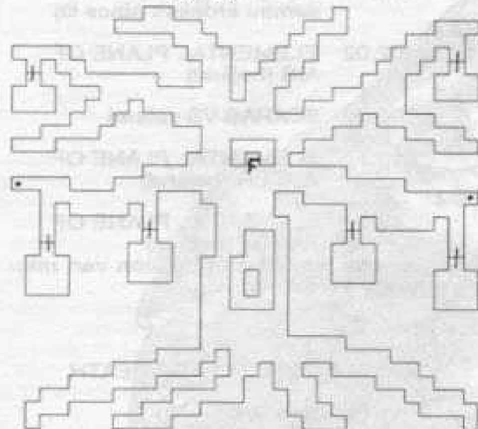


LVL 4
15,14 Nagy főkapcsoló
07,07 Shaalth (fősámán) + tavacska



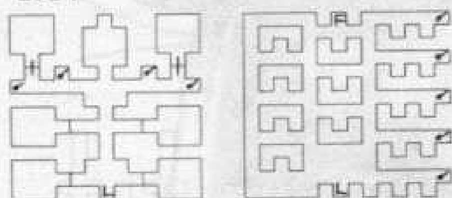
LVL 5
31,17 ENERGY DISK
00,18 ENERGY DISK
01,27 Kincstár
30,28 Kincstár
FRUIT ROOM:

09,15; 02,14; 23,15; 30,13
Koponyák: 01,21; 00,28; 31,30; 31,21; 31,00; 22,00; 07,00; 00,00



THE ISLE OF LOST SOULS

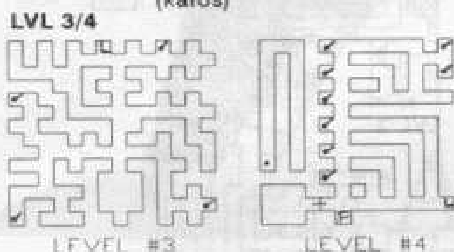
LVL 1



LVL 2

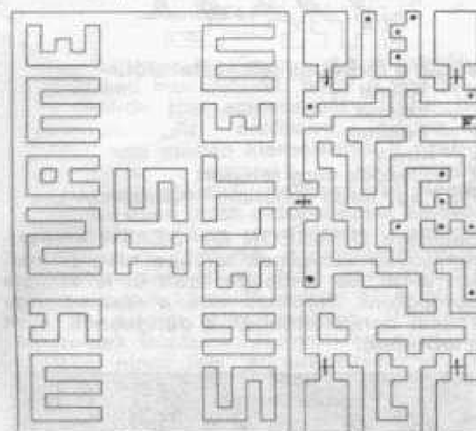
14,02 Kapcsoló (kar)
09,01 NEGATIVE SOUL WATER (káros)

LVL 3/4



LVL 5

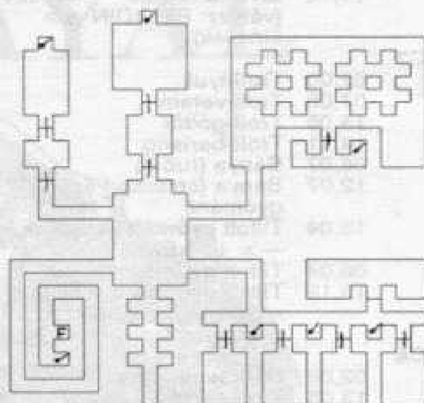
01,08 SONGBIRD OF SERENITY



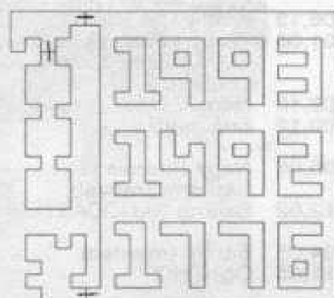
GREAT PYRAMID

LVL 1

20,23 A legkisebb a sorozatban (3)
22,25 Legkisebb négyzetszám a sorozatban (9)
20,27 Kétszerese a legkisebb párosnak (8)
18,25 A legnagyobb prím (7)
26,23 A legkisebb páros (4)
24,25 A legnagyobb (10)
26,27 A legkisebb prím, ami maradt (5)
28,25 A maradék (6)



LVL 2



LVL 3

Teleportok: 11,19; 20,13; 13,16; 10,14
16,16 Feljáró

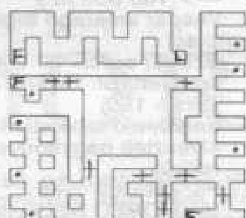
LVL 4

06,09 Sárkányfáraó

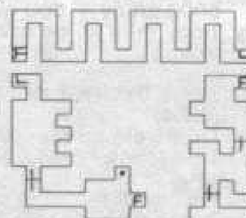
CASTLE BLACKFANG

LVL 1

15,00 Gong
07,08 Kijárat (griffen)

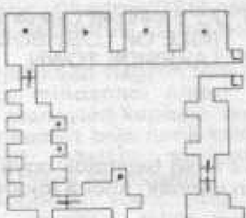


LVL 2



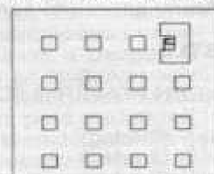
LVL 3

13,14 Gróf Feketeagyar
A Feketeagyar család: 01,14; 05,14; 09,14



DUNGEON

01,01 Kalindra királynő



ELEMENTAL PLANE OF FIRE

02,04 Kincs
03,12 Alvó
08,07 Szobor
13,02 Kijárat
10,13 Tűz próbája (TEST OF FIRE)

ELEMENTAL PLANE OF AIR

07,02 Kijárat
04,07 Szobor
10,02 Levegő próbája
02,12 Alvó
13,12 Kincs

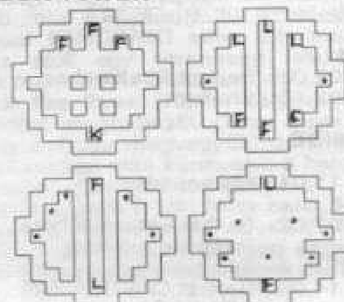
ELEMENTAL PLANE OF EARTH

03,04 Föld próbája
02,13 Kijárat
07,08 Szobor
12,03 Alvó
13,12 Kincs

ELEMENTAL PLANE OF WATER

04,11 Víz próbája
13,13 Kijárat
09,01 Kincs
03,03 Alvó

DRAGON TOWER



LVL 1

06,05 Druida, aki egy tojást keres

LVL 3

04,10 Sárkánytojás
05,11 4 adag zöld potion (egyenként +40 END!)
09,11 -| |- csak 3 adag

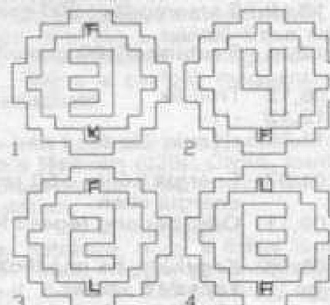
LVL 4

10,06 TOME OF GREAT EXPERIENCE (10,000,000 XP)
04,06 -| |-

CLOUDS

POWER CRYSTAL-ok: 07,09; 24,23; 22,17; 13,21
13,30 Kút (+50 szint ideiglenesen)
15,30 A sárkány szeme

DARKSTONE TOWER

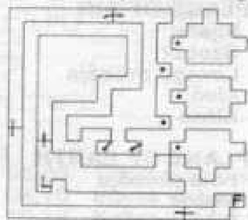


LVL 4

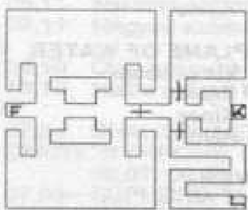
07,09 Koponya találós kérdéssel
09,08 Arany azonosító kártya

ALAMAR'S CASTLE DUNGEON

10,15 XEEN POWER JUICE
10,11 -||-
10,07 -||- (2 adag)
11,13 -||- (3 adag)
15,13 -||- (3 adag)
14,15 Roland herceg
15,09 Koponya (arany azonosítós)
15,05 Koponya (ezüst azonosítós)
13,03 Kulcs a DRAGON TOWER-höz
11,09 Kulcs a DARKSTONE TOWER-ba
02,02 Lejárat Shangri-La-ba



LVL 1



LVL 4

02,03 Bejárat Sheltemhez
02,13 Sheltem

DARK SIDE

A1

11,04 Alamar vára

A2

07,02 Barbár íjászok tábora (szétrombolandó)

A3

14,07 Bejárat CASTLEVIEW SEWERS-be
08,14 Kút: +3 szint

A4

07,01 Falista (csak ha már a másik oldalon feltámasztottuk)

B1

12,05 Ambrose, a királynő lovagja (nem OLYAN értelemben)
02,09 ESCAPE POD #2 (Kettes számú szökőkapszula — Sheltemé)

B2

13,14 Hegymászás skill 5000-ért
01,00 Bánya
03,08 ESCAPE POD #1 (Egyes számú szökőkapszula — Corakė)

B3

01,12 5 gyémántból 1000 gemért cuccot csinál
15,11 5 zafírból 400 gemért -||-
13,12 5 smaragdból 200 gemért -||-
12,14 5 rubinból 100 gemért -||-

B4

08,12 Troll-lik
12,13 -||-
11,06 -||-

C1

01,07 Energia Kútja: +50 resist. energia ellen
09,11 Óriásbarlang (égesd fel)

C2

01,08 Kegyhely, ha imádkozol kapsz 15 szintet ideiglenesen
11,10 Elvarázsolt Kő — kérdező (válasz: PALADIN —> kincsek)

C3

02,00 Troll-lyuk
07,05 Troll-verem
13,05 Troll-gödör
14,11 Troll-barlang
06,07 Bánya (rubin)
12,07 Bánya (smaragd és gyémánt)
13,04 Tiltott gyümölcs (barack —> +10 END)
08,04 Tiltott gyümölcs (alma)
15,12 Tiltott gyümölcs (kókusz) — *tényleg, a kókusz az gyümölcs?*

C4

02,08 Bark temploma
13,05 Troll-verem

D1

10,05 Óriás főnök (2 energialemezzel)
06,13 Kút: +100 MIGHT
01,08 Törpe király, akinek kell a CHALICE az Északi Toronyból
02,10 Nagy Északi Torony
00,12 óriásbarlang

D2

00,05 Nagy Piramis (a Sárkányfáraóval)
12,02 Bejárat SANDCASTER-be

D3

04,05 Bánya (minden)
11,05 Ogre HQ

D4

E1

11,02 Ector elveszett gyűrűje
10,03 Nagy Varázslat Szökőkútja: + 100 SP

E2

03,12 Itt van Ector, aki elvesztette a gyűrűjét
08,15 Leafpoint, a fa (Thickberd ismerőse)

E3

04,12 Ogre HQ
03,07 Ogre HQ (elpusztítandó —> 100.000 XP)
13,05 Vespar smaragd fogantyúja

Lengyelpiac:

15,13 Szuper surcik 20.000 aranyért (pl. Platina Air Torsio 180)
13,13 Kaleb, aki tehetetlen az elvesztett nagyítóüvege nélkül
15,12 Páncélozott övek (ARMORED BELT) 30.000 -ért (+4 AC)
15,10 Varázsnyaklánc-csináló gép 5000 arany + 500 gemért (rejtély, hogy mire jó, de azért jó drága)

E4

05,12 SPOT SECRET DOORS (500$)
13,06 Troll-lyuk, benne: 07,14 — Troll főnök (küzdjünk meg vele)
06,08 Troll-gödör
05,05 Troll-verem (sok troll-itallal)

F1

10,00 Gargoyle barlang (itt van Kaleb nagyítóüvege is)
09,11 CASTLE BLACKFANG (Feketeagyar vára)

F2

06,10 Az Elveszett Lelkek Szigete (ISLE OF LOST SOULS)
03,15 LAKESIDE TOWN

F3

F4

SKY ROADS

(a tornyokba a felső bejáratok ugyanazon a koordinátákon vannak, ahol a földön)

A1

02,13 ELEMENTAL PLANE OF FIRE (bejárat)
10,04 Bejárat Alamar várába (ezt vigyázza a MEGADRAGON)

A2

12,04 Levegő szigete (szinte semmi érdekes nincs itt)

A4

02,02 ELEMENTAL PLANE OF AIR (bejárat)

E3

00,05 SCARAB VS valami

F1

13,13 ELEMENTAL PLANE OF WATER (bejárat)

F4

13,02 ELEMENTAL PLANE OF EARTH (bejárat)

A négy elemi létsík között félúton van mindig egy-egy kereskedő is;

CLOUDS

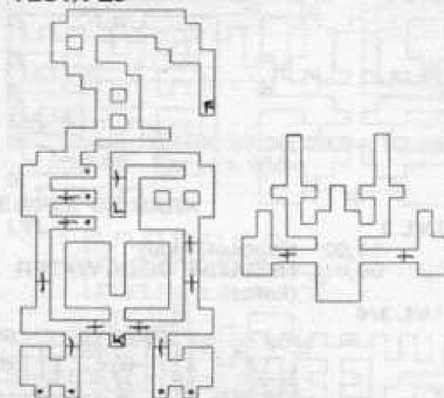
E3

03,04 DUNGEON OF DEATH

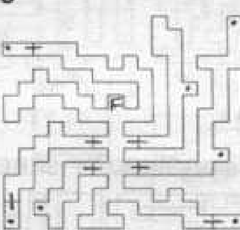
A2

11,09 Déli Szfinx

SOUTHERN SPHINX TEST/FEJ



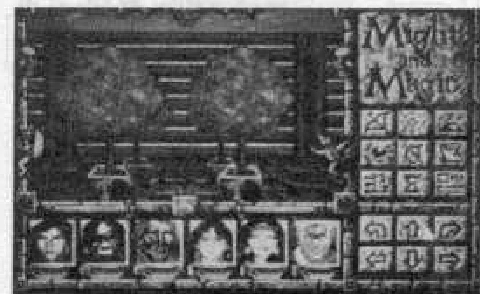
LVL 3



Végül a térképek jelkészletéről:

K — Kijárat
L — Lejárat
F — Feljárat
• — Kincs
T — Csapda vagy teleport
Pont egy ferde vonallal — Kar/gong/váltó

Sajnos a **DUNGEON OF DEATH** keresztrejtvényes szintjének térképe elég pontatlan itt-ott, de reméljük azért el lehet vele boldogulni. Jellemző erre a részre, hogy sokkal bonyolultabbak a dungeonök, mint a többiben.



Nos, akkor jó gyakorlást a következő számig, s akkor végleg befejezzük...

• *HáPI*

BETRAYAL AT KRONDOR



Aki nem hallott volna *Raymond E. Feist*-ről, annak el kell mondanunk, hogy ő volt az, aki a *Gyűrűk Ura* szinvonalát valaha is megközelítő *„Az érzőszívű mágus"*-t elkövette, ami méltán kiemelkedik a szabványunalmas fantasy-k tengeréből **(mindenkinek ajánljuk elolvasásra! Némi reklám: az ezen játék sztorialapját alkotó novellagyűjtemény, a Riftwar Legacy hazánkban is kapható, a múltkoriban a Bestsellers-nél láttuk)**. Nos, ezen úriember egy másik könyvén alapul ez a játék, amit az eddig talán legjobb RPG/adventure-nek találtunk. Nagyon egyszerű a kezelése, nincs tele 'adminisztrációval', a harcokat automatára be lehet lökni, és amit tán a legjobban csípünk, nagyon sok benne a text, a cool digi és animáció, és mivel a sztori menete néhol az elbeszéléseken alapul, igencsak érdekes és színvonalas: a történet remek, mintha az ember valami kewl fantasy-t olvasna. Hát nem egy boring ***SSI*** game, az egyszer biztos! Aki eddig undorodott volna az ***SSI***-type RPG-ktől, és megfelelően tudja az angolt, annak különösen ajánljuk a betöltését, nem fogja megbánni! Nem tudjuk, milyen lame megfontolásból kapott a program a *Power Play*-ben 58 %-ot, tény, hogy a történet színvonalában ver minden más *RPG*-t.
A PC-s verziónál **386** és **2M RAM** (+1 MByte EMS) az alapkövetelmény **(Miért? Van Amiga verzió is? — CoVboy)**.

Persze van pár negatívuma is a programnak: a győztes harc után elég idegesítő minden hullára clickelgetni; idegesítő, hogy ha el akarunk dobni valami értéktelen dolgot, ahhoz általában ki kell lépni pl. a tetem inventory-jából stb...



Megathanx **Shadow/GSH**-nak, **IOLO**-nak és **Verók József**nek for the help!

Mivel a játékban nagyon fontosak a boltok, általában mindenhol kiírtuk, PONTOSAN hol, mi, mennyiért kapható, hogy ne kelljen a fél *Midkemiát* bejárnunk kajáért vagy erősítőszerért... Általában minden kisebb faluban is van bolt és kocsma.
Ezen utóbbiban 100%, hogy kapható kaja (még ha *spoiled*, tehát romlott is, lásd *Silden*).

A varázslatok

Kétféle típusú varázslat létezik: vannak *harci* és a *normál* varázslatok. A harci spelleket CSAK harcmódban veheti elő *Owyn*. Ez kezdetben csak a *Despair Thy Eyes*, a *Gift of Sung* és az *Invitation* spellből áll. Harcban CSAK akkor alkalmazhatunk varázslatot, ha nincs pont mellettünk, illetve átlósan mellettünk támadó, ezért is kell rögtön a varázslóval pusztítani, ha a csapatok felállásakor mi vagyunk lépéselőnyben (később általában mindig lesz a varázslónak támadója). A *normál* castok a csapattagok valamilyen képességét fejlesztik, vagy a csapat lopakodását segítik. A zárójelek magyarázata: a castoló varázslótól elvont energia: a találat esetén okozott energiacsökkenés. Az árakat, beszerzési helyeket is kiírtuk.

Scent of Sorig: Tulajdonképpen semmi értelme használnunk (erre való a doboznyitás előtti *save*); a célszemély 12 órán át érzékeli, ha egy láda önmegsemmisítő mechanizmussal van felszerelve. Felhasználásának ára: 5 HP. (indulásnál már van)

Gift of Sung: *health/stamina* átküldésére jó, pl. ha az egyik harcosunk nagyon meggyengült, a varázsló igazán átömlesztheti egy kis vérét... (1-20 HP) (indulásnál ismert)

Invitation: A célszemélyt magunk felé húzza. Szerepe főleg az elektródás csapda+1T esetben lesz. Ez egyébként már rögtön ismert spell.

Flamecast (400, **Sarth**). Különösen csoportos irtásra alkalmas, amikor az ellenfél egy csoportban van, mivel az eltalált személy *körül* is sérülések keletkeznek. Hátrány, hogy pontatlan, és relatíve drágább, mint a *Skyfire* (1-20: 3*befektetés); viszont **MINDENKI** ellen alkalmazható. Ez a skill egy ötvenesért felszedhető *Márk testvértől* is **Sarth** mellett!

Despair thy Eyes (70): A célpont látását kis időre megnehezíti. *Owyn* eleve ismeri, így nehogy megvegyük! Jó a hatása, mivel vakítás után könnyebb a harcosokkal sebet ejteni a célon. (2:0)

Dragon's Breath (150): Nem harci, főleg a lopakodási képességet növeli (*5-15 HP: 10 perc*befektetés* ideig köd ülepedik a tájra, könnyebben osonhatunk el. Trollok kikerülésében alapvető fontos).

Skyfire (350). Talán a legjobban használható varázslat, a *Flamecast*-nál lényegesen megbízhatóbb. Kezdőknek ajánlott. Pontossága mindig 100%-os, míg a másik sokszor célt téveszt. (12:40). Tsuranni-varázslók, trollok (tehát akinél nincs fém-fegyver) ellen nem alkalmazható.

Eyes of Ishap (225): Megmutatja egy kis térképen, hol vannak (akár rejtett) tárgyak. A 3. fejezet elején kapott távcső tökéletesen kiváltja, NE vegyük meg!

Nightfingers (375): Nincs túl nagy haszna, a fáklyákat kiváltja, sajna túlontúl nagy befektetéssel. Lopakodásra viszont jó.

Skin of the Dragon (325): varázslók elleni harcnál ez az ultimate spell, ui. láthatatlan páncélt ad (a HP-befektetéssel arányos ideig) szereplőinknek. Mivel láthatatlan, továbbra is főleg a harcosainkat lövik a varázslók (dupla nyereség az ő számukra, ha eltalálják a mi, nem varázsló karakterünket!), akiken persze nem fog a találat. Ezen páncélon term. áttrafólhatunk a mágustól energiát stb... Sajna a castoló mágusra ez sem alkalmazható.

Silden-ben kapható plusz scrollok:

Hocho's Heaven (225): Olyan, mint a *skin*, de olcsóbb, az ellenfél számára szintén láthatatlan.

Nagy hátránya, hogy a *fizikai* támadástól nem véd, ezért használjunk inkább *skin*-t! 7-14 HP. Előnye, hogy egy erede-

tileg Hocho-s emberre castolt freeze sokkal rövidebb idő alatt elmúlik, mint a *Skin* vagy más esetben.



Donnan's Delusions (265): Nagyon kellemes varázslat, egy ideig lemásolja az egyik karakterünket, és ezzel megosztja az ellenfél támadóerejét. Ezekkel +még az igazi csapattagokkal körülbástyázhatjuk a varázslónkat, persze nem harcolhatunk velük. 10-15 HP (Dencamp-ban kapható).

Bone of the Black Slayers (300): Csak a Black Slayer-ekre alkalmazható, viszont igen hatékony: befektetés: 10-15 HP, damage: 5* befektetés.

Final Rest (valakitől kaptuk): 5 HP, akkor használjuk, ha *Nighthawk*-kal küzdünk, és már nagyon úgy néz ki, hamarosan a földön fekvő alakok regenerálódnak. Ha ezt castoljuk vmi félhalott *Nh*-ra, az eltűnik (a cuccaival együtt persze). Erről a castról *Lims-Kragma* templomában tudhatjuk meg, mire is jó.

Strength Drain: 10-20 HP, a célszemély erejét vonja el, és tölti át a castolóba. Nem túl hasznos, lévén, hogy a mágus nem nagyon harcolgat puszta kézzel (10 HP befektetés = 3-4 strength-növekedés, nem pontos célzású), viszont harcos karakterek erőelvonására kiváló, alig tudnak majd 10 HP felett útni utána!

River Song: A nevéről: a vízesés mentén leltük a scrollt, Dimwood-ban. Egy Rusalki-t (elég erős varázsló) hoz be 20 HP ellenében, hogy ő is a rossz népek ellen küzdhessen. Ha túl inaktívnak bizonyulna, akkor a karaktereinket tüntessük el az ellenség mellől, hogy castolhasson!

Grief for 1000 nights: 4-16 HP. Bénítja egy időre az ellenfelet, eközben persze apríthatjuk.

Fetters of Rime: (mi **Romney**-től **Silden** felé a jobb-első mellékút vége mögött leltük): ez is lefagyasztja az ellenfelet, 1-20, 2*-es damage.

Evil seek: Ez kitűnő harci cast: egyszerre minden ellenfelet megtámad, bár sorban csökkenő HP-szívással. Kiváló! Sajna legkorábban csak az 5. fejezetben találkoztunk vele, *Patrus* eszköztárában, csakúgy, mint a következő két varázslattal:

Steelfire: 10 HP, a kezelt kardokat feltuningolja.

Union: Ha nincs *Gorath* a csapatban, az ő *moredhel*-nyelvtudását elnyerheti 20 percig a castoló, kemény 15 HP-ért. Szerepe a wordlockos ládák 5. fejezetbeli felnyitása lesz.

Figyelem! Ha scrollt veszünk, előtte mindenképpen bal-click rá, nehogy kellemetlen meglepetés érjen (pl. befürödjünk a 70 pénzessel, amit már ismertünk). Hasonlóan válogassuk meg a kiadásainkat, ne vegyünk *Eyes*-t, *Hocho*-t etc...

A menürendszer

MAIN módban (a képernyőn a látkép van) a menüpontok jelentése:

scroll *(jobb alul)*: save, load, prefs etc...

kígyózó varázslat *(fent, középen)*: az ismert NEM HARCI skillek alkalmazása.

térképrészlet *(baloldalon alul)*: felülnézeti képre váltás.

tábortűz: Központi jelentőségű. Ha valaki túl sok *HP*-t vesztett, vagy pihenést kérnek a tagok, esetleg semmit sem látunk, mert leszállt az éj, akkor kell ideclickelni. Ha nem max. valakinek a HP-je, akkor rögtön a *Camp until healed*-re mehetünk. Ha csak pihenni nézünk ide, akkor a bal felső óra **KERETÉN** választhatjuk meg, hogy meddig pihenjünk (a csapattagok kérésére általában elég 3-4 órát pihenni). Ha ellenség van a **Main** látóterében, nem lustulhatunk. Ha pihenés közben gondok merülnek fel (valakin előjön méreg hatása), azonnal click a *Stop*-ra, a tizedmásodpercek is számíthatnak! A varázslatok erősségét is ezen a tárcsán kell beállítani (1 óránál van az 1 HP-nyi, 12 óránál a 30 HP-nyi befektetés).

A *felülnézet* előnye, hogy sokkal gyorsabban mozoghatunk, de nem látszanak rajta a tereptárgyak stb... Az egyes ikonok jelentése más: *ZOOM ki*, *ZOOM be*, a *térképrészlet* behozza (lásd 'F' gomb) a nagy térképet; *MAIN*: vissza a normál látképes ablakhoz.

Ha a három szereplő ikonjaira bal-clickelünk, *inventory*. A tárgyakat egy-balclickkel+tartva átadhatjuk másnak, a középen, alul levő ablakba rakva eldobhatjuk, hulíára rakhatjuk. Jobb-click: infókérés (ez mindenre vonatkozik!). Kétszeres bal-click: use (pl. erősítőszerek). Tárgyak egymáson USE-olhatók, pl. fenőkő a kardokon, mérgezett levelek a nyílvesszőkön, *Clerical Oilcloth* a kardokon stb...

A karakterekre jobb-click: infóképernyő. Ha az illető mágus, ezen belül az ismert spelleket felsoroltathatjuk (bővebb infót CSAK menet/harc közben kérhetünk róla, *main* módból!), illetve jobbclick a névre: a személyről egy kis ismertető. A névre balclick: a következő szereplő karakter lapja. Itt megemlítendő, hogy amennyiben valaki megfertőződik (pl. pestis), meglőnek egy mérgezett nyíllal stb..., annak hatását itt is lehet látni: *plaqued, poisoned:* **X** %. X 0-hoz tart, de ha nem kompenzáljuk, az idő előrehaladtával a *HP*-nk egyre fogy, illetve növelésére semmi lehetőség nincs (pihenés hatástalan, harc közben is csak azt érjük el vele, hogy lépésenként nem gyengülünk 1-2 ponttal). Az ellenszer rendkívül egyszerű: simán a *Herbal pack*. **Egyszerre elég egyet** felhasználni, és csak akkor *use*oljuk újra, ha az ekkor a karakter lapon megjelenő *Healing* **X** %-ban X már nagyon 0 felé jár (általában 20% felé szól a program, hogy 'XY ég', de probléma csak ezután adódik, úgy 10% alatt). Ezzel a módszerrel 4-5-szöri gyógyszerkúrával elmúlik a pestis, és nem kell 200-300 goldos templomi kúrákat fizetnünk.

Amennyiben mérgezett (poisoned) az egyik karakterünk, nem kell addig várnunk, míg a mérgezési százalék lemegy nullára, erre való a *Anti-Silverthorn*. A pestis meglehetősen lassan gyógyul, a *Near-death* meg kifejezetten lassan — csak kocsmában van esély arra, hogy 3-4 nap alatt felépüljön a karakter **(Na ez az első dolog, amivel én is egyetértek — CoVboy)**.

A házakról pár szó: már említettük, hogy mindet érdemes végignézni. Van, ahol apróbb kellemetlenségek érhetnek, pl. ha szereplőink kijelentik, hogy a ház 'Túl sötét', akkor második clickre jönnek a NH-ok. Néha belebotlunk elektromos *csapdák*ba. Ezeken mind annak ismeretében lehet átmenni, hogy csak az azonos színű elektródák között leselkedik veszély (**-50/100** HP), s lépésenként általában csak szomszédos helyre lépve az sem fordulhat elő, hogy rossz irányba kerülnénk ki valamelyiket. Általában a varázslóval induljunk, mert az csak feleakkora *stamina/HP*-veszteséget szenved el, ha eltalálják tűzgolyóval vagy villámmal. Általában makkegészséges csapatnak semmi baja nem lesz, ha egy **30** (mágus)/**60** (más) **HP**-t nyíró ágyú eltalálja...

(kis pihenés utána). Van olyan csapda, amin elég CSAK a mágust átvinni (csak az ő ereje csökken), van, amin mindenkit. Fontos, hogy van többféle forgó micsoda, a tömörökön nem megy át a fireball, illetve a villám, a nem tömörök csak nehezítések. Ha egy tömört betolunk pont egy ágyú csöve elé, vagy két azonos színű elektróda közé, azután már szabadon közlekedhetünk (tologatás: ...*will be pushed*, és egy lépést lép, bármelyik irányba, átlósan is). Vannak csapdák, ahol rengetegféle kombinációs lehetőségünk van... (aki meg nem szeret gondolkodni, az meg szép egyenesen küldje át a mágusát :-)).

A wordlockos ládák nem másolásvédelmet jelentenek (ezt meg is mondja a törp a **LaMut** melletti bányában úgy a 3. szín során), hanem agytekerő dolgok...

Pár megoldás nem angol anyanyelvűek számára:

ADVICE: Everyone offers this thing.
ALCOHOL: Today he is there to trip you up.
ALPHABET: This marvelous thing...
ARROW: It flies without wings...
ASHES: After the final fire...
BARD: Who works when he plays...
BARK: Like dogs shouting at the moon...
BARROW: Two legs it has, And this will confound:
BELL: You hear it speak...
BLADE: Blessed are the first.
BLOOD: Moredhel brothers, make it rain...
BOOK: It is a journey whose path
BOOK: Though not a plant, has leaves.
BOTTLE: Kingdom soldiers will look like it.
BREATH: You can see it in winter, never in summer.
BRIARS: Claws like a cat...
BRIDGE: When it is stout...
BROOM: All about the house, With his Lady he dances.
BUBBLE: This sparkling globe
BULL: In the fields a frightful thing...
BUTTON: Flat as a leaf...
CANDLE: He gets short when he gets old.
CANDLE: Its orange eye blinks.
CANE: Though blind as well...
CARDS: Brought to the table. Cut and served.
COALS: Black when bought. Red when used.
COFFIN: The one who made it, didn't want it.
COLTS: What has a mare, That the cow has not?:
DARKNESS: This engulfing thing (lásd: 3. fejezet vége!)
DAY NIGHT: The light one breaks but never falls.
DEATH: What is this thing that having it...
DELEKHAN: Death to our Enemies!
DICE: You can count on them, though
DIE: Prince Arutha, from his lofty perch...
DISPUTE: Whoever has it is angry...
DOOR: It doesn't live with in a house...
DRUM: Although my cow is dead...
ECHO: Answers its caller without being
EGGS: No visible flesh...
EGGS: They go up white...
EQUALS: What is it of yours that you
EYE TO EYE: Three fools did once sacrifice...
EYES: Be you ever so quick, With vision keen...
FARRIER: There is a shoemaker in the dell.
FIRE: Put into a pit.
FIRE: The chill of its death...
FLEAS: When they are caught, They are thrown away.
FOG: When it comes in, From sea to shore.
FUTURE: It never was before.
GALLOWS: When people come for me to meet...
GAUNTLET: What is the thing with fingers long...

GLAMREDHEL Where once there were three...
GLOVES: Buckets, barrels, baskets, cans;
GRAVE: A strange earthen house...
HAIR: Kingdom fools are born without...
HANGMAN: Swollag, the famous moredhel
HASTE: Inside a burning house...
HOLE: It can hold you, But you cannot hold it.
HOLES: A barrel of rainwater weighs twenty pounds...
HONEY: Though a tasty treat...
HORSEMAN: Six legs, two heads,two hands, one long nose.
ICE: Power enough to smash ships
ICICLE: You see me oft...
JACKET: Neck, but no head.
KEY: Axes and swords...
KNOCKER: Asks no questions...
LAKE: I saw him where he never was...
LIFE: Don't grow too attached to this thing.
LOGS: They have not lips nor tongues...
MATTRESS: Has feathers but can't fly.
MILK: You can spin, wheel and twist.
MIRROR: Look in my face...
MOUSER: What goes down to the cellar
MUSIC: This wondrous thing, though not
NAME: Passed from father to son...
NOISE: What goes with a wagon that
NOOSE: Once alive, but now twisted 'round.
NOTHING: We love it more than life.
OCEAN: A shimmering field that reaches far.
ONION: She has tasteful friends
ORANGE: Men seize it from its home...
OUTSIDE: This side of a wolfhound has the most hair.
PADDLE: Held firmly in the hands...
PATH: All across the countryside...
PEACE: Widows and orphans,Parents and kin.
PIPE: Its tail is round and hollow...
PLOW: Four legs in front, two behind.
PRIEST: This Kingdom fool has married
PROMISE: Our valiant leaders will keep this.
RAIN: With flashing sword and booming cry...
RING: A precious gift, this...
RIVER: An untiring servant it is...
ROPE: Ten troll's strength...
RUST: It can pierce the best armor...
SADDLE: When it is down...
SAWDUST: A carpenter left some wood...
SAWS: We don't need wine...
SECRET: It is too much for one. Two it is meant for.
SHADOW: It can move over water,But cannot fly.
SHADOW: Silently he stalks me...
SHOE: Has a tongue, But never talks.
SHOES: You tie these things...
SIEVE: Rounds as an apple
SILENCE: Names give power. Magic to c...
SMOKE: Though easy to spot...
SNAIL: Bloodless and boneless
SNARES: The bones of the dead...
SNOWFLAKE: It flies without wings
SPIDER: In all the world, none can compare...
SPONGE: Holes at the top.
SPURS: We travel much, yet prisoners are...
SQUARE: One pace to the North.
STAIRS: Up and down they go...
STAKE: Although lower than a fence...
STARS: The wheel is steered...
STOVE: You seek it out, When your hunger's ripe.
STRANGER: You will invite him into your house...
SUNSHINE: Never resting, never still.
SURF: Pounds all day...
SWORD: With sharp edged wit...
TABLE: It stands while others sit.
TEMPER: You must keep this thing.
THE DEAD: They feel no pain...
THISTLE: He stands beside the road in a
THORN: He got it in the woods and
THOUGHT: What ranges far and cannot be confined...
TOWEL: This odd thing seems to get wetter...
TRADE MARES: Two brothers wanted to race a course...
TREASURE: Moredhel And Pantathian...
TROLLS: Say away fom these hideus
VICTORY: With this one thing alone,you will have defeated
WAGON: Has tongue, But cannot talk.
WALL: It goes past gates...
WALNUT: A box beneath a tree...
WATER: This great thing can be swallowed...
WATERFALL: This old one runs forever...
WEARY: Plow and hoe, reap and sow...
WIND: The strongest chains will not bind it
WRONG: The language of men...
YESTERDAY: Every creature in the world has seen it.

Gyógyfüveket és restoratives-eket már a játék kezdetén beszerezhetünk: Krondor felé, **LaMut** és a bánya után, *Kege's Herbs*:

Herbal pack: Nagyon fontos, többet vegyünk! 8:11.5

Redweed Brew: Időleges hatású, a célszemély kardforgatását 20 ponttal javítja. 6:201

Killian's Root Oil: A kardok ütőerejét felhúzza, szintén időleges. 6:201

Truesight Tea: A látást élesíti. 6:115. Csak MAIN módban hasznos!

Restoratives: A másik alapvető cucc, tonnaszámra vegyük. 12:57. Különösen harcok közben nagyon hasznos gyors energianyerésre, egy nyelésre 6 HP-t ad, és a harc során, egy lépésben, egyszerre akármennyit ihatunk. 12:57.5



Dragon Stone: Ez a karddal támadók ellen védi a pajzsokat, egy harc erejéig.

Aventurine: Valamit javít a nyílpuskáink állapotán.

Fadamor's...: A *strength* pontjainkat növeli meg tízzel, egy harc erejéig. Jó.

Clerical Oilcloth: a fegyvereknél **az Active Mods:** *Enchanted* varázslatot váltja ki.

Ami itt nem, hanem *Prank's Stone* vegyiboltjában kapható:

Coltari Poison: Méreg, de lassú. 6:87

Sarigsbane: Az *Enhanced* fegyverektől megvédi az ezzel kezelt páncélokat.

Lewton's Concentrate: 6:263,2; A mágusok egy időre sokkal jobban tudnak a célra koncentrálni, nem lőnek mellé (pl. *Flamecast*-tal). Hasznos.

Dabail Milk: 8:351. Harc esetén megnöveli egy időre a védekezőképességet. Inkább használjunk *Skin*-t, az olcsóbb... Így csak a mágust érdemes vele tömnünk harc előtt, kb. feleannyi találatot kap majd. Ha a mágus *skin* varázslatokat előreláthatóan a támadók száma miatt nem tud majd kiadni, érdemesebb a két másik karaktert is megitatni. (*Defense: +20%*) **(Hé! Én hol maradok? CoVboy)**

Silverthorn Anti-Venom: Már részleteztük a *healing*-nál. Ha sok pénzünk van, érdemesebb ezzel lelőni a mérgezést, ne kelljen vacakolni a *herbal pack*-adagolással.

A harc

Hasonlatos a klasszikus RPG-szabályokhoz, sebesség-limitált lépéstávolság, lépéses módszer, erő stb. Az automata mód a jobb alsó sarok kard-ikonjával kapcsolható be, ez elég tisztességes, csak sokszor hagyja elszelelni a meggyöngült ellenséget, amit kézi módba visszakapcsolva érdemesebb inkább üldözőbe venni (*troll*okat nem érdemes holtig gyötörni, mert általában nincstelenek; a *Nighthawk*-okat meg ne üldözzük, ha még nincs *Final Rest* castunk!). Figyelem! Ha az ellenségnél van mágus is, akkor inkább kézzel támadjunk, és rögtön minden karakterrel őt! Ez főként *Nago* ellen hatásos, még az első színen.
Ha egy karakterünk mellett (átlósan is!) nincs ellenség, akkor varázslóknál *castol*hatunk, harcosoknál használhatjuk a *nyílpuskát* (bal felső ikon). Minden lépésben beléphetünk az adott karakter inventoryjába a baloldalt látható arcképre clickelve (pl. *külső* varázslat, *restorative* alkalmazása stb., ez persze a lépést elviszi). Ha harcosokkal támadunk, és az ellenség a szomszédos cellán van, a jobb egérgombot is használhatjuk (*lecsapás*, ez hatékonyabb, de kevésbé szokott találatot elérni), különben (támadásos mozgás után csak ez lehet) csak a balt (sima *szúrás*). Ahogy a karaktereink ereje fogy, célzásuk annál pontatlanabb lesz, főleg a varázslóé (a *Skyfire* még akkor is 100%-osan pontos!). A célzási pontosság és az elméletileg maximális nyereség, ha támadunk, látható a képernyő alján az ablakban; itt, amennyiben a kurzor *nem áll ellenségen*, az épp lépő saját figuránk erejét, gyorsaságát, HP/ST-jét látjuk. Ha még senkink sem fekszik a földön, elmenekülhetünk (felül, középen, kürt, kétszer click).

A szív: Erőt gyűjt, lépést kihagy.

Páncél: Ez is kihagy lépést, de a *szív* használata a javallt.

A *szív* ikon 2/3/4 HP/ST-t növel (a későbbi fejezetekben többel). A **szabadtéri** HP/ST maximumnál nagyobb egészséget ez sem ad. Itt jegyzendő meg, hogy pihenés/restoratives során a karakterlapon feltüntetett HP/ST maximum **CSAK fogadókban** érhető el, szabad ég alatt pihenve mindig 20-30 ponttal kisebb ST-nk marad, így, ha 7-8 arany alatt van egy éj, érdemes fogadóban pihenni (bent click az **Inn** vagy az **Innkeeper** alakra; a **Barkeeper**-nél, illetve a **Barmaid**-nál pedig kaját, sört vehetünk.

Utóbbival vigyázzunk, mert a részegséget figyeli a prg!) **(Ezt a baromságot! Akkor lehet, hogy az én crackolt verziómból ezt már kiirtották? CoVboy)**
Figyelem! Már említettük, hogy *Main* módban általában látjuk az útszéli ellenséget, ilyenkor *dupla balclick* rajtuk, s feléjük menve, a program rajtaütésszerű támadást feltételez, némileg jobb esélyekkel, mint egyébként.

A könyvek

Ezek megdobják a tapasztalati pontjainkat, de meglehetősen drágák. Persze mindhárom karakterrel olvastassuk el őket! A **Darkmoor**-i kínálat és árak:

Thiful's Bird Migration: (540) Ez egy nagyon cool könyv, az *összes* pontot megemeli öttel.
Chepel's Rmur'n Whepuns (472,5): A fegyver/páncélkarbantartó képességünket 10%-kal emeli (ezt odaadja majd *Arlie* is a 3. szinben!)
Acts of...: (202,5) Az *Assessement*-pontszámot emeli.
Psalms of Dala (270): Ezt ne vegyük meg, mert megkapjuk **Malac's Cross**-ban a fogadóstól egy ötvenesért, és akkor már elolvashatjuk. *Defense* +4.
Trading: (168): Az alkuképesség-pontjainkhoz +10.

Hasonlóak az út közben igénybe vehető tanfolyamok, ezeket majd kivesézzük.

Egyéb lényeges dolgok

Kulcsok
A gyengébb, már épp nem *picklock*-olható erényöveket a *virtue key* nyitja, ami amúgy 200-300 pénz, de a 6 páncélt kérő faszi odaadja.
Zöld elf-cipellő
(Az egyik házban pl. nekünk ajándékoztak egy párat) Igen hasznos, a lopakodási képességünket (akinél épp ott van) 30 százalékkal javítja!
Aranygyűrű
(Ára kb. 200 gold) Szintén hasznos: viselője: *scouting +14%*!
Fegyverek, páncélok
Itt is az ártól függ a színvonala. Balclick a *birtokolt* cucckra, majd a *More info*-t választva, látjuk, mekkora védelmet biztosít (15-50%), illetve mekkora max. sérülést tud okozni. Természetesen szúrófegyvereknél nagyon fontos, mekkora a karakterünk *ereje* (ha pl. az ellenfél varázslója most apasztotta le, akkor érdemesebb *crossbow*-ozni stb...). Hasonlóan, itt látjuk, hogy egy fegyver/páncél *blessed*-e. Blesselést templomokban kérhetünk, de vigyázzunk, azonos áron általában másfajta mértékben emelik a különböző templomokban a fegyverünk hatékonyságát (kezdetben **Malac's Cross** templomát ajánljuk, mert az +15%-ot emel). A mérgezést (pl. *Silverthorn*, 3. szintől a *pók*) is itt láthatjuk. Hasznos, mivel az ilyen karddal egyszer eltalált karakter HP/ST-ja minden harc-menetben csökken, ha rögtön meg nem hal.
A fegyver-karbantartást általában célszerű *Gorath*-ra bízni, tekintettel arra, hogy az ő fegyver/páncél-karbantartási skillje általában a legmagasabb a csapatban, főleg *Owyn*-hoz képest. Simán csak átrakjuk a többi karakter fegyvereit, páncéljait *Gorath*-hoz, és ő nekiesik a fenőkővel, páncélkalapáccsal...

Úgy próbáltuk meg a teendőinket leírni, hogy a megadott város felől a megadott város felé **A FŐÚTON** milyen sorrendben érintjük a fontosabb helyeket, falvakat, boltokat. Persze minden mellékutat vizsgáljunk meg mindig, minden dobozt nyissunk ki, mindenkivel beszéljünk stb... Hasonlóan odaírtuk, melyik fejezetben lehet itt-ott új infókat felszedni. Néhol (ahol csak egyszer érdemes járni, pl. labirintusok), leírtuk, hány támadó jön és mikor (jelölés: *x*T, ahol *x* a támadók száma). Némi irodalmi mellékletet is nyitottunk, ugyanis első játék esetén sokakat kikészít majd a temérdek infó, és nem árt azokat itt rendszerezni és magyarázni. Egy fejezet során csak az ott szükséges legfontosabb teendőinket részleteztük, azon dolgokat, melyek bónusz-lehetőségek (valamit megszerezni valakinek stb.), külön tárgyaltuk.

1. fejezet

Az **Érzőszívű**-ben is feldobott *Világ Kapuja*-témát dolgozza fel a játék. Adott: a támadók a *moredhel*-ek; *Delekhon*, az egyik legerősebb klánvezér, a jövendőbeli vezérük. Az egyik *mordehel*, *Gorath*, viszont átállt a mi, a *Királyság* oldalára. Őt kell az első fejezetben eljuttatnunk *Krondor*ba, hogy a herceg érdeklődjön nála holmi esetleges támadási tervekről. A csapat másik két tagja *Locklear* és *Owyn*. *Locklear* közepes harcos, *Owyn* nagyon jó mágus (lesz). Egy idő után, amikor *Gorath* a csapat számára ereje folytán pozitív tetteket követ el, bilincsek nélkül viszik tovább őt, teljes jogú tagként.
Persze a *moredhel*ek nagyon érdeklődnek a szökött társuk iránt, és minden praktikával igyekeznek megakadályozni, hogy az a Királyság számára hasznos infókat adhasson, de erről majd később...
Krondor felé elindulva, nemsokára **LaMut** városába kanyarodhatunk jobbra. Ha nappal megyünk be, a nagyító-ikont keressük meg (később is érdemes minden városban!), click.

A városban **Inn**, **Shop** és **HQ** is van. Az innben alhatunk is, illetve a kocsmáros 75 pénzért kicsit felnyomja a támadóskillünket. A HQ-ban megtudjuk, némi rubinokat elloptak a Szürke Lovagok, amiket ide majd vissza kéne hozni. A játék során bármilyen rubint elfogad az ürge, és 100 pénzzel jutalmaz. A bolt átlagos.
Tovább: jobbra keresztút, barlang. A törpvezér megkér, nyírjuk ki a barlangban garázdálkodó *Brak Nurr*-t, illetve 50 aranyért a *Weaponcraft* skillünket megemeli. A térkép külön található, elég egyszer ide visszajönni, mert a zárt ajtóhoz is itt, a labirintusban találtuk meg a *Guilder key*-t, s a támadók sem túl erősek. A fő harc igen könnyű lesz (+200 pénz).
Tovább: a trap után megtudjuk, *Delekhon* **Sar-Sargoth**-ban van, *Gorath* szökésének híre már mindenhova eljutott, főleg a gondolatátvitel által, amiben főként *Nago* jeleskedik.
Az ötnapos út (*Yes*) után a tenger mellett találjuk magunkat. Nemsokára jobbra mellékút: *Ruygate and Supply*, shop. Fegyver nincs, nem vesz, kalapácsa, ásója, *herbal pack*-ja van.
Ezután következik **Quastar's View**, ahol a *Pierce Pay's Weapons* fegyverüzlet van, elég jó hely, bár pofátlanul keveset ad a cuccainkért.
Az útkereszteződés után a *tenger mentén* továbbmenve, egy farmer leszólít, megemlíti, hogy nagy-nagy vihar készülődik, és 10 aranyért segít átvészelni a pajtájában. Mivel *Owyn* a reggeli rádióhírekben nem hallott ilyenekről, talán nyomjunk *No*-t (később ki is derül, hogy ez az ürge egy félnótás).
Útkereszteződés: balra **Sarth**.
Sarth *városa*: nagyon fontos a könyvtára és a boltban kapható *preservatives*, az *Owyn* ütőfegyvernek pocsék varázsbotja helyett jobb *lighting staff (1200)*; *Enchanted quarrels* (25:480), *scrollok* (Flamec: 400; *skyfire*: 350; *dragon's*: 225; *eyes of*: 225; *nightfingers*: 375; *thoughts like*: 350; *Nacre Cic*: 250; *Skin*: 325), élelem, fáklya.
Könyvtár (*enter*): nagyon jó morzsákat szedhetünk össze, pl. jó infó az, ha valaki halálán van, akkor négy adag *preservatives*, 1 adag *herbs* és min. 3 napos fogadóbeli pihenő talpraállítja (ez meglehetősen idegesítő időszak tud lenni, ugyanis ha valakinek elfogy a kajája, megbetegszik, elmúlik a méregellenes gyógyszer hatása, akkor ki kell mennünk a városból, hogy rendbetegyük a dolgokat, majd vissza. Ha a kocsmában van *Barmaid*, akkor szerencsére elég csak ráclickelni, és az inventoryban már HEAL-ezhetünk.) Ha a *near-death* állapotból 30-40 HP-t elér a karakter, már pillanatok alatt megyógyul. Kapunk egy ajánlott bolt-listát: pl. *The Mercantile*, **Darkmoor**-ban. Megtudjuk, általában ékköveket NE mindenesboltban, hanem szakosodott ékkőboltban adjunk el, 50-60-as árkategóriában ekkor 12-13 arany a nyereség.
Tovább: Főút jobbra, nem érdekes, de vele pont szemben egy zöldségeskert, ahol beszélhetünk *Brother Marc*-kal. A szolgáltatásait vegyük igénybe: *spellcasting*, 50 gold (spell: +10 pont), illetve 30 pénzért egy scroll, ami egy *Flamecast*, nagyon megéri!
Nemsokára **Temple of Sung** (teleport van, más nincs) jobbra. Már hetek óta nem alszanak jól, ugyanis NAGYON közelről érzik a moredhel adást. Az elkövető, *Nago*, akit már jópáran megemlítettek, itt van a következő pajtában, elég rágós husi, de leverhető (kézi küzdelem, azonnal őt támadjuk!).

Krondor: meglehetősen drága vásárlási szempontból.

Fegyverüzlet: *Keshian* (525), *Elven Quarrels* (25:245), *Truraniak* (25:70), *Eulikia Armor* (665), *Bowstrings (heavy*: 56 *light*: 28).
Megjegyzés: ezek a húrok értelemszerűen alkalmazandóak a nem 100%-os íjakon!

Ékkőüzlet van!

Kocsma: itt futunk össze *Nivek* adószedővel, aki azt mondja, van egy megrázó története, de erről csak később (2. szín) beszél majd (keressük fel akkor is!)
Mivel a főkapun nem jutunk be a várba, vegyük igénybe az alatta lévő csatornarendszert (kötél, fáklya ajánlott!). Térkép-jelmagyarázat:

X: Na ez az a létra, ahol a feljárat lakatát nem tették teljesen tönkre.
O: Doboz.
Téglalap-megszakítás valamilyen úton: itt csak a kötéllel juthatunk át (1 kötélegység-felhasználás). Azon folyosóvégeket, ahol nincs semmi, jobb fel sem keresni.
J: Itt fogunk *James*-szel találkozni, ő a második küldetés egyik tagja lesz. Aki nem akar sokáig idelent keresgélni, az azonnal menjen ide, majd a kulccsal rögtön a feljárathoz!
T: Előtte egy szám: támadók, hányan vannak.
C: Halottak, ezeket is kutassuk át, érdemes!

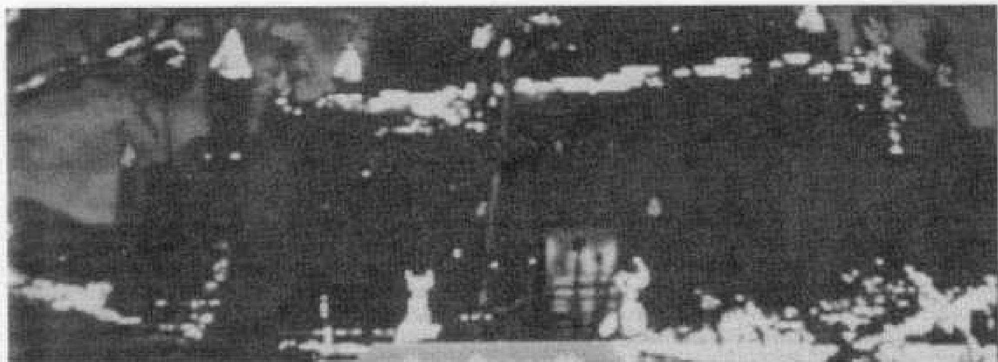
A sráctól a csatorna elején 25 pénzért 12 új *picklock*-ot vehetünk.

Mindenki szívélyesen fogad odafent, csak egy apró incidens zavarja meg az örömöt: a testőrségben egy *moredhel* is van, szerencsére az udvari mágus, *Pug* résen van...

2. fejezet:

A herceg vallatja *Gorath*-t, aki váltig bizonygatja, hogy márpedig a tél beállta előtt támadnak a *moredhelek*. A herceg minduntalan bizonyítékokat követel eme készülő támadásról, hisz értelmetlenségnek tartja *Delekhan* feltételezett támadási szándékát. *Gorath* megkéri, hogy ha elengedi **Romney**-ig, akkor meghozza a bizonyítékot. Azért ezen külterületi városra esett a választása, mert **Romney**-ben találkoznak általában a *Moredhel* hírszerzők, akiknek valószínű besegít az *Orgyilkosok Szövetsége* (mellesleg **Romney** a Szövetségek Városa, nekünk is baromi nehéz volt eligazodni a rengeteg-féle szövetség, vezér stb... között).
Kiderül, **Romney**-ben állomásozik egy spéci királyi alakulat, ami *Gorath* segítségére lehet.
Még beszélgetünk arról, hogy mi lehet *Delekhan* potenciális célja: **Highcastle** vagy **Northwarden**. Ezen utóbbi lehetőséget a **Sar-Sargoth**-tól, *Delekhon* székhelyétől a túl nagy távolság miatt elveti a herceg, és *Pug*-ot **Stardock**-ba küldi (ami egyeteme folytán egy kedvelt mágus-hely), hisz ő is érzett valami különlegeset.
Aurtha ad még pár utasítást: **Malac's Cross**ból, **Darkmoor**ból és **Lyton**ból szedjük össze a csapatokat, és gyülekezzünk **Dimwood**-tól délkeletre.
Lelépés előtt (a nő képe) még egy *enter*: ekkor szedhetjük össze *Gorath*-nak és *James*-nek, *Locklear* helyett új csapattagunknak (fő profil: lockpick, jó közepes harcos, haggle) cuccait. A nőtől pár infó, pl. *Stardock Annex*-ről; erről *Sarth* főpapától érdemes érdeklődni. Ezután, *Delekhan* figyelmét nem felkeltendő, irány a *sewer*, és ki. Közben újra csatlakozik hozzánk *Owyn*.
A városban a kocsma: most a pénzügyőr már beszédesebb lesz, miután jól megtömtük sörrel. Említ holmi *Max Feeber*-t (akit következetesen *Moxie Flipper*-nek ejt), ő **Sethanon** mellett mindenféle kétes üzleteket kötött, állítólag mágikus sírokat túrva fel, azokból szedve össze rá a pénzt. Az ürgével mi **Lyton**tól **Sethanon** felé indulva találkoztunk. Ekkor, a második fejezetben a házában még csak a *seal*-okat leltük meg (infó erre: a **Sliden** előtti láda, illetve a **slideni** kocsma *Talk*-ja); ekkor a sírgyalázásra még nem kérdezünk rá.
Darkmoor (közvetlenül **Krondor** után, **Malac's Cross** felé, jobbra). Az első háznál ne várjuk meg az éjt, mert nem sok infót közöl a boszi! *Shop* (The Mercantiles): kaja, kötél, ásó, kalapács, fáklya, fenőkő, Aventurine, *könyvek*; fegyvert, páncélt nem vesz.
Temple of Ruthia: (**Darkmoor** után, **Malac's Cross** felé, balra). *Bless:* 10%, *teleport*.
Malac's Cross:
Templom: itt is van *teleport*. A *bless* viszonylag olcsó, és **15 százalékot** nyom, ellentétben a **LaMut**-tól idáig meglátogatható összes templommal. A *cure* 220-230 pénz, elég olcsó. *Talk*-ra megtudjuk, **Lyam** királyának fő katonai tanácsadója, *Guy du Bas-Tyra* épp a városban van nemesek számára előadóúton, és megkapjuk egy huszasért a beugrót (bejárattól balra). *Guy*tól megtudjuk, **Romney**ben tényleg van királyi sereg.
Fegyverbolt: nincs semmi spéci (*Keshian: 487*)
Fogadó: az 50 aranyért felkínált zsákbamacskát vegyük meg (*Psalms of Dala*). Ha beszélünk a fogadóssal, kiböki (*challenge*), hogy szívesen játszana ellenünk, de csakis **emerald**-ban. Beszélgethetünk mindenféle új lépésről, taktikáról, ilyen pl. az *Abbar's Gambit*, illetve a még jobb *Abbar's Turn*, amit persze nem mutat meg... (Ezen lépéseket *Navon* később megtanítja némi pénzmagért cserébe, akkor aztán tönkreverhetjük a fogadóst!)
Az öregasszony állandóan homi *Lysle*-lel téveszt össze, aki legutóbb **Lyton** felé ment, és kiköpött olyan, mint *James*. Ha ekkor rákérdezünk a fogadósra e témában (**double**), elmondja, *Lysle Riggerr*ől van szó, ide-oda cselleng, szimatol a bandavezérek után, és mostanság **Darkmoor** pajtájában található. **Ott** meglátogatva, elmondja, jó lenne, ha némi üzenetet átadnánk *Limm*-nek a **krondor**i csatornákban; beszél még *Crawler*-ről (a legnagyratörőbb bandaboss); illetve elmondja, hogy az egyik legutolsó mászkája során hallotta, hogy **Lyton**-ban vevők lennének egy *glory hand*-re. Ő pedig épp ilyet lelt **Sethanon** mellett, s így sózta el a **lytoni** *Glover*-nek.
Ha *Limm*hez visszamegyünk **Krondor**ba, beszélhetünk vele holmi törhetetlen zárról, ami ott lent található, de csak a későbbi fejezetekben juthatunk be a csatornarendszerbe; kapunk tőle egy *Virtue Key*-t; osonást tanulhatunk (120); az *Upright Man* amulettjét beszerezhetjük (300- ez is magunknál hordozás esetén javítja a skilleket, illetve valószínű egy **Crawler**-es note szerint még használni is tudjuk majd)
Malac's Cross után: 5T, majd jobbra
Malac's Dragon: a pestises házba akkor menjünk be, ha szeretünk tökölni a HEAL-ozással és nincs sok pénzünk. A siroknál érdemes nézelődni. A mellékúton továbbmenve (visszakanyarodik!), jobbra egy még keskenyebb út: **Dragon Statue** az út végén; nézzünk be a bokorba; click a szobron: *Owyn* és a szobor szelleme, *Oracle of Aal* beszélgetése (*Garath*-ról kiderül, nem is az, akinek kiadja magát, és nagy jövő várja; *Delekhan*-ről pedig az, amit már eddig is sejtettünk, hogy bár a *Világ Kapuját* nem fogja áthajózni, de háborút kelt a *Királyság* és az *Északi Tartományok* között)
Vissza a főútra: átkanyarodtunk *Temple of Lirus Kragmán*, bless (10%), teleport.
Tovább: jobbra mágikus kút; 25 aranyat érdemes ide tartogatni, ha valaki válságos állapotban van. Ezután jön **Lython**. 20 aranyunk maradjon erre, különben a városba belépéskor öten megtámadnak, ráadásul a hulláikat sem tudjuk kifosztani, ezt a bunkóságot...
Lython után balra út: kertes ház, érdemes ide 6 normál páncélt leszállítani (újra click a házon, majd Y), ugyanis megdob egy értékes kulccsal (*Virtue Key*, 250 gold) és egy *Note*-tal, ami azon dobozok wordlockjának megoldását tartalmazza, amelyek az *Abuk*-találkahelyeink melletti erdőben vannak.
Az úton tovább: az előbb említett sráccal (*Abuk*) találkozunk, akiről kiderül, képes a *Webber* zárak feltörésére, és 80 aranyat kér a mi picklock-skillünk fejlesztéséért.
Ha a főútról nem kanyarodunk le a **North trail**-ra, akkor *3T*-val kerülünk szemben, akik viszont bakteorológiai fegyvereket vetnek be. Az ő legyűrésükkel meghódítható kikötőváros, **Silen**. A bolt egész olcsó (450 a nagy kard, scrollok is vannak). Az innen, **Sliden**ből elérhető templomba mi most, a 2. fejezetben ha áthajózunk, közli (*Talk*) a főnök, hogy per pillanat nem ér rá, de jöjjünk vissza, ha a folyómenti összes *Tsurani* varázslót kiirtottuk (addig eleve a kompos sem visz át a templomba, míg ezt még nem tesszük!) Ha ezt megcsináljuk a **Sliden**-ből **Romney**-be vezető úton (a 2. fejezet végén és a 3. elején), akkor már újra átmehetünk a templomba, és ott már ezentúl ingyen *Cure*-ban részesülhetünk bármikor, kár, hogy Teleport nincs (mégiscsak olcsóbb egy max. 130-140 pénzes Teleport, mint egy 3*(200-300) pénznyi Cure vhol máshol).
Ha lekanyarodunk a **North Trail**-on (**Sliden->Romney** főút), apríthatjuk már ezen varázslókat az egész partvidéken (kikerülhetőek, ha a főútról rögtön a sziklák mögött eloldalgunk, de nem érdemes).
Balra *Food and lodging*: közepes-magas árak.
1. ház balra: bolt (kaja, ásó, fáklya); visszacsatl. balra: nothing; jövendőmondó balra (50 gold), ugyanakkor mellékút jobbra: végén 3T és egy csomó doboz, kettő wordlockos. Itt lelünk egy halom rubint, amit **Sloop**-ban *a jewelshop*-ban elsózhatunk.





A jövendőmondónál, ha a *Future*-nél *Reject*-et választunk, az asszonyból távozik egy rossz szellem, és a férj is közli, hogy ezentúl egy *Rusalki* fog üldözni bennünket. A ház előtt már vár is ránk (mármint ha nem lopakodunk túl jól!), harc. Ezek után kiderül (*be*), hogy a család elveszett lányának előteremtése ígéretével használta *Haphra* testét egy szellem, de inkább csak zsarnok volt; thx, igazi jövendőmondás (lesz valaki, aki a szagáról ismerkszik meg, egyébként külseje állandóan változik, és csak ő lesz egy nagyon fontos misztérium megoldója — gy.k. **Savon**) stb...

Tovább: bal, **Sloop**, minden házba nézzünk be! A fogadó olcsó (*3/éj*), és infót ad a *Black Slayers*-ekről az egyik vendég. A mellékút visszakanyarodásától érdemes visszajönni a főúton (pont a kanyarnál lesz egy földhalom, rubin).

A 2. fejezet végcéljába, **Romney**-be a háborúság miatt csak akkor juthatunk be, ha már összeszedtük a *Glazer's Guild Seal*-t, ami még csak véletlenül sem a **krondori** vezetésnél lesz, hanem a **Lyton**-i és a Note-on levő infók alapján *Maxie Feeber*-nél (**Lyton**-tól **Sethanon** felé balra az első mellékút, pajta).

Romneyben vérfürdő vár ránk: a *királyság* serege kiirtva...

3. fejezet

Rögtön nekiesik *James Gorath*-nak, aki szerinte egy szép summát fizetett a *Nighthawk*-oknak, hogy rendezzék meg ezt a kis vérfürdőt (akár beszéltünk **Malac's Dragon** sárkányával, akár nem). *Gorath* azzal védekezik, hogy a neve eléggé általános használatú. *James* felveti, hogy a *Nighthawk*-ok erődjéről kéne némi infót összeszedni, mert a *Nhawk*-ok különben nyomortanyává változtatják **Romney**-t. Pár infó: nappal gyengék.

Időközben itt **Romney**-ben a gyilkosság miatt igen magasra szöktek az árak (pl. *Keshian*: 2700). Szerencsére venni is borzasztó drágán vesznek, érdemes pár napi járóföldön belül mindig visszahozni ide még a legpocsékabb kardokat is, mert pillanatok alatt temérdek pénz összejön (amit aztán leginkább **Silden**-ben érdemes scrollokba fektetnünk). A kaja szintúgy drága (70-80 gold a 14 parció), ezt is adhatunk el.

Még benézve a főnökhöz (*Enter*), megkér bennünket, hogy a belső polgárháborújában bekövetkezett patthelyzet feloldása érdekében hozzuk el neki *Arlie Steelsoul*-t, aki az itteni szövetség egyik bálványa, és az talán tárgyalóasztalhoz ültetné a szemben álló feleket. Csakhát a nevezett ürge városon kívül tanyázik valahol, *SW*-re, és a házát is erősen őrzik...

Kapunk két új tárgyat, egyik egy távcső, ami a környék potenciális kincslelőhelyeit mutatja; s így kiváltja pár scroll megvételét. A másik egy pók, ami kifogyhatatlan kardméregforrás, bár lényegesen rosszabb, mint a kapható egyéb mérgek: a *Clerical Oilcloth*, a *Silverthorn* és a fagyasztó. Hatása ennek is csak egy-két harcig tart, és itt még megjegyezzük, hogy a *Naptha* is elég keményen irtja az ellenfeleket, de sajnos a kardunkat is, ezért CSAK a budget útközben felszedett kardokat kenjük meg vele... (vagy ami tisztább: adjuk el).

Most több szálon folytatjuk: *Arlie*-t tényleg **Romney** közelében találjuk (mi pl. a **keep out**-os búzatábla és **Sloop** mellett, de hollétéről jó infókat szerezhetünk **Silden** kocsmájában is). A házának megközelítése: az őrökön, az úton nem jutunk át, viszont ha a kút felől kerülünk, akkor egy *trap* után átjutunk, és *Arlie* is beleegyezik a tárgyalásokba. **Vigyázat!** Ez automatikusan a **Romney**-i polgárháború végét jelenti, így tehát a fentebb részletezett nagyobb bevételre hajtást (pl. *Navon* megölése) érdemes még itt, a 3. fejezetben, *Arlie* felkeresése előtt megejteni, hogy aztán **Romney**-ben a cuccokat felárral eladhassuk.

Arlie-vel beszélve, vissza **Romney**-be, *Enter*, minden jó, kapunk 300 pénzt meg valami kulcsot.

A pók és a távcső témája: beszéljünk először *Abukkal*, majd a tanácsai szerint (köze van a dologhoz **Silden** városának is) menjünk vissza **Silden**be, és beszéljünk a kocsmában az asztalnál ülő főnökkel. Azt mondja, keressünk meg egy lőporos zacskót; és holmi *Crawlerről* is beszél; erről a mellette ülő figurától tudhatunk meg többet, miszerint az ajtajának kulcsa holmi csatornákban hánykolódik, s feltörni senki sem tudta. Nosza, az ivó mögött ott egy bezárt ajtó (nagyító-ikon), hőseink ez után már fel is törik, és a lőport átadva, pár dolgot megtudnak a cuccok sorsáról, amiről (*Prank's Stone*) később faggassuk ki *Abul*-t. Ő azt mondja el, **Sliden** mellett van az a mágikus láda, amiben megjelennek azok a dolgok, amiket egy meghatározott, másik helyen épp elhagytak (és így került ide a látcső is), a *THORN* nyitja (mi nem leltük meg, és a témában semmi más infót nem tudtunk meg).

Ha **Romney** fogadójának meglehetősen 'ferdének' tűnő ifjúja által említett nyomon indulunk el (a feltálalt bor), *Sloop* első házába nézzünk be. Elmondják, *Mitchel Waylander* rendelte meg a mérgezett bort, ahol a méreg *black tarweed* volt, ami még jobban megszomjaztatja az ivót. A srácot 5 NH legyőzése után, a falu belső végében lévő sötét házban interjúvolhatjuk meg.

A jövendőmondó által említett különleges szagra való utalás **Kenting Rush**-ban található, *Navon du Sandan*-ra vonatkoztatva, aki fűszerkereskedő, s a környék bűzlik is a jázmintól. Erről az ürgéről mellesleg egy felszedhető *Note* is szól; illetve ha azt már elolvastuk, **Temple of Kahooli**-ban kérdezősködhetünk viselt dolgairól. A templomról mellesleg nagyon sokan elítélően beszélnek, mint a Fekete Lovagok és egyéb bérgyilkosok kedvelt rejtőhelyéről. Ugyanitt elmondja a főpap, hogy nézzünk be a *Prelate*-hez a falu végén (bent egy körülzárt szurdokban). Nos, ez nehezen ment eddig (amúgy hiábavaló lenne próbálkozni a karddal, hisz egy click a katonákra, s megjegyzi *Owyn*, hogy őket erővel nem fogjuk legyűrni...), ezután viszont már átengednek. S ha veszünk majd leckéket jámborságból, a pap talán kiböki, hol vannak a régebben pátyolgatott *Nighthawks*-ai... Az előadás 50 pénzbe kerül, és tartalma: aki **Kahooli**-ba felvételt akar nyerni:

1, Megtagadja királyát és országát,
2, Vegetariánus lesz,
3, Átmegy a varázsvíz-függönyön, és egész éven át **Kahooli**-hez imádkozik.

Szóval azt gondolnánk, felesleges visszamenni a templomba, hisz ezeket teljesíteni lehetetlen... Ez nagy kitolás, ugyanis simán ha csak éhezve (pl. a templom előtt kidobunk minden kaját és várunk, míg megjelenik a *starving* felirat a karakterlapon — illetve amíg előszóban nem közlik ezt a karakterek) megyünk vissza, már elfogadják ezt hűségesküként. Megtudjuk (*talk*), maga *Navon* a *Nighthawk*-ok egyik összekötője, és az a papok számára is megnyugtató lenne, ha eltennénk láb alól. Vissza (lefelé) a faluba, rövid harc a találkozás után (click az *excommunicate*-re). Elég cool cuccai vannak *Navon*nak, pl. egy *note*, hogy hamis nyomra próbálják vezetni a királyi vezérkart mindenféle álhír bedobozolásával a Délvidéken...

A fejezet vége: Kenting Rush legeslegelején (valamivel az útjelző tábla után, elég nehéz észrevenni, mi emiatt kezdtük újra egyszer a legelejétől a játékot :-() van egy kút, amit egy erényöv-típusú zár véd, amit csak spéci kulccsal (*Virtue Key*) nyithatunk. Ebben a kútban leljük meg a vízesés hiányzó király-figuráját, amivel már nyílik a rejtekajtó a vízesés mögött. Dungeon (térkép van!), wordlock (**DARKNESS**), s a miénk a Fekete Lovagok támadási terve, mely szerint **Northwarden** lesz a cél, de gyanúsan kis erővel => valószínű mágusokkal. *James* közli, hogy a fejezet elején említett nagy királyi sereg már gyülekezik **Sethanon** környékén, és pár dolgot felírva a tervre, ránk bízza, hogy vigyük el a seregnek, s lelép. FIGYELEM! A távcsövet előbb adjuk át neki (5. fejezetben használt vesszük majd!), illetve kérjük el a picklockjainak egy részét!

Amikor távozunk, elfognak *Delekhan* emberei, és előállítanak a várában.

4. fejezet

Delekhan közli az elfogónkkal, hogy nagy hiba volt elkapnia *Gorath*-ot. *Delekhan* ezután cseveg egy kicsit *Owyn*nal, hogy mi *James* jegyzeteinek értelme; ő nem válaszol. Ezután rejtélyes módon kinyílik a cella ajtaja, és hőseink megint egy (most már kétszintes) dungeonban vannak... Először a *kulcsot* szedjük fel, mert ez nyitja a dungeon ajtajait; a maradékra meg sort keríthetünk a *picklock*-készlettel.

Sar-Sargoth: nagyító: note, **emerald + Nalar's Rib = Lord of Void**, ezekkel nem sokat tudtunk csinálni, mert bár a **Rib**-et megleltük, az **emerald**ot ráraktuk, de egy villanáson kívül nem sok történt.

Semmi más érdemleges.

A város után *Liallan*nal találkozunk, elmondja, a fenti **Nalar's Rib** innen délre van; valamint *Delekhan* célja *Murmandamus*, a volt király kiszabadítása, kinek mágikus hatalma veri a *Hatokét*. Megtudjuk: a Hatok rubinokkal fizetnek.

S felé: Wyke. Itt egy háborús rokkant meséli, hogy új támadásra készülnek. Tovább nem mehetünk, ugyanez igaz **E** felé, ahol a híd előtt megint egy csomóan vannak. Vissza, *Liallan* megemlíti, csak **Inclindel** felé van kijárat.

Ha **Sar-Sargoth**tól rögtön délre indulunk, egy halom fejfát lelünk, amiken különös módon épp *Gorath* és *Owyn* nevei díszelegnek — *Delekhan* valószínű élve, egyedül a fejünket szabadon hagyva akart bennünket elföldelni...

E felé indulva: *Herlech* faluját elég keményen őrzik, jelenlegi ruhánkban nem juthatunk a közelébe, de elkerülhető. **Armenger** városa viszont egész cool:

Kocsma: a vendéglős szidja *Delekhant*, elmondja, a fiát a Hatok a *naphta*bányákba zárták, s ha kiszabadítjuk, tetemes mennyiségű aranyat ígér cserébe.
Enter: felszedhetünk némi *Naptha*-t.
Továbbmenve, a híd után találkozunk *Finn*nel, akivel rövid győzködés után elkerülünk *Aurtha* seregéhez.
A herceg *Gorath*-ot és *Owyn*t visszaküldi **Krondor**ba, hogy informálják *Pugot* az eseményekről.

5. fejezet:

Hogy azért valami izgalom is legyen, inkább az érdekesebb történetszálon halad tovább a program. *James*, *Locklear* és egy új tag, egy mágus, *Patrus* személyében kell felmennünk **Northwarden** környékére, hogy elvágjuk a moredhel támadás utánpótlását. *Patrus* kiböki, 6 fő *moredhel* csapattest van, mindegyiket a Hatok egy mágusa vezeti.
Northwarden parancsnoka kiküld egy kis portyázásra, megemlíti, találkozunk majd *Duke Martin*-nal, valamint hogy keressük meg és csábítsuk vissza *Tamney*-t.
Az első ürgével dél felé a 2. fő kereszteződésben találkozunk. Elmondja, merrefelé keressük a felnyitandó, majd megmérgezendő *moredhel*-utánpótlás-ládákat. Ha nem adtuk volna át a 3. fejezet végén a távcsövet *James*nek, még nem vagyunk elveszve: *Petrus* ismeri az *Eyes of Ishap* varázslatot.
Na, innentől határozottan unni kezdtük a különben remek progot, s mivel **Armie/GSH** is eléggé leszidta az utolsó pár fejezet színvonalát, úgy gondoltuk, inkább csak hinteket közlünk a többit a T. olvasóra bízzuk...
Miután tehát beszéltünk *Gabot*tal, keressük meg *Martin*-t (dél felé lesz valahol).
Martin beszél holmi három ládáról, ami itt a közelben van, NW felé (nem az úton persze!). A ládák wordlockjai: *outside*, *door*, a harmadikat elfelejtettük. A ládák tartalmát a már megszokott inventory-ba beemelés/ott USE/visszarakás a ládákba műveletekkel intézhetjük el. Ja, mint már mondtuk: *Caligari* kell ide (a közelben most is kapható).
Tamney **Dencamp** felé található, egy pajtában. Van egy kis meglepetés: az ajtót az istennek se tudjuk kinyitni, csak ha valamelyikünk ereje 30 felett van (=> *Fadamor's*, a boltban van).
Tamney holmi *kövek*ről beszél, amik **Decamp** keleti részén találhatóak (cavern, észak felé (2 út is vezet oda), és a barlang északi része).
Ha észak felé indulnánk **Northwarden**ből, egy nagy rakás goblin az utunkat állja. Őket rubinokkal fizethetjük le (amikből csomót szerválhatunk **Dimwood**ban).
Ha már átjutottunk a katonákon, **Reglam**ban a hadműveleti terveket úgy lophatjuk el a kapitánytól, hogy a kocsma melletti házban lakó mérnökfélével beszélünk. Az ürge a katapult hiányzó alkatrészének helyét csak akkor fogja kiböki, ha *Parvus* zenélget neki, de nem csak úgy simán, hanem POCSÉKUL! Ha nem 200-250%-os *Parvus Barding* skillje, akkor itassuk egy kicsit (else: nagyon) le a ház melletti kocsmában, míg skilljei megfelelő mértékben lecsökkennek.
A katapultot, előszedve az előbb említett cuccot, ami valahol a folyó közelében lesz egy trapped ládában (szóval csak max. HP-jű karakterekkel nyittassuk ki!), már elsüthetjük (bal click). Ekkor visszamenve a **raglam**i kapitány házába, a terveket már felszedhetjük. (Ha a *lockpick*-ünk magas, egyből bemehetünk!) Amikor visszavisszük a zsákmányt, *Martin* megbíz még egy feladattal, amiben 6 *moredhel* varázsló kinyiffantása is szerepel. Ezek **Dencamp**tól SE-re lesznek, egy, az úttól délre fekvő kutas ház közelében. A mágusok lekaszabolása elég kemény feladat.

6. fejezet:

Visszaváltunk *Owyn/Gorath*-ra, akiknek, mint már említettük, *Pugot* és *Gaminát* kell megkeresniük, tudniillik *Pug* szobája üres, és ott csak egy graffiti lehet segítségünkre: *The Book of Macros*.
Minthogy **Krondor**ról van szó, érdemes rögtön a csatornákat végigszimatolni. Egy bizonyos *Kett*-tel futunk össze valahol a délkeleti részén, rögtön a bejárat után keletre fordulva. Holmi *Idol of Lassur*-ért fog reklamálni, ami itt lesz lent, egy szintén trapped dobozban.
Ha a városból továbbindulunk pl. **Malac's cross** felé, a város körül egy nagy csomó ellenfélbe botlunk, érdemes sok ***Restoratives***-t tartogatni a harcra.
Abbey-nek segíthetünk itt, aki többek között infót kér egy tolvajtól, akit ezután **Romney** felé találhatunk meg, **Romney** felé, ott, ahol az út északnak kanyarodik.

Megtudunk időközben pár dolgot *Stellan* **Eggley**-beli házáról, pl. azt, hogy kéne hozzá egy kulcs. A kulcs a **Krondor** határában fekvő hullánál lesz. A házban egy jó kis térképet lelünk, hogy **Sarth** alatt hogy navigáljunk el a könyvtár titkos bejáratáig. **Sarth**ba nem jutunk be a szokott módon, hanem ezzel; a könyvtárban szokás szerint sokáig kutakodjunk.

A könyvekből megtudunk pár dolgot *Elvandar erdejéről*. Ide a **LaMut** utáni bányán át juthatunk el (térkép mellékelve még az előző fejezetekről; most már a harctér végén átmehetünk). Itt először is *Prince Calin*t érdemes megkeresni (északkeleti rész, még a folyónak ennek az oldalán- de így javasolta Abbey is).
Végül *Tomast* kétféleképp is elkaphatjuk. Egyszerűbb a főúton menni, de átmehetünk az *Ancient Ruins*-eken is. *Calin* kulcsára itt még szükség lesz.

7. fejezet:

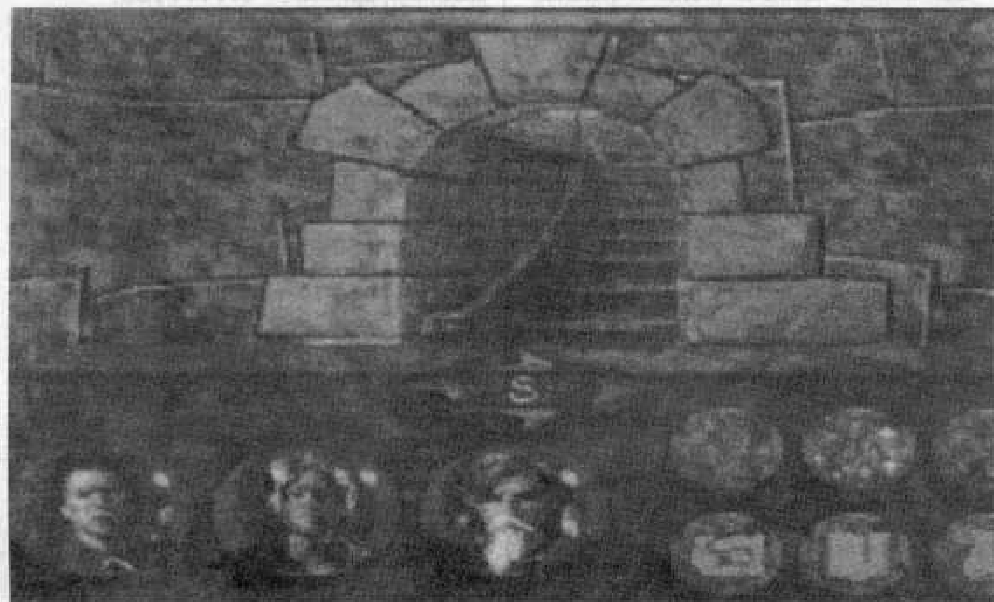
Újra az északkeleti brigáddal vagyunk, és **Dimwood**ot kell átfésülnünk már magáért a Világ Kapujáért.
Irány az indulástól számított délkelet, a hídon át, s tovább SE-re. Találkozunk *Martin*nal (pár új infó). Tovább SE-re: *Obkhar*, érdemes felkeresni.
A goblinos híd passwordja egy ládában van (**Dimwood** északnyugati része), *snowflake*. A híd után *Moreaull*-ot kell megkeresnünk (a folyó mentén, keletre).
M. beszél egy ládáról: **Dimwood** SW része, *victory*. A láda tartalma csak akkor lesz érdekes, ha beszélünk *Squire Philips*szel (a ládától jóval északra), erősen őrzik.
A Világ Kapuja kb. **Dimwood** közepe felé lesz. Elég érdekes az elhelyezkedése, mivel mind a négy oldalról hegyek határolják, de ezekből az egyik csak látszat: simán átjárható!
A cucc körüli népeket a *Mind Melt* spellel nyírhatjuk ki. Ha ez nem lenne a varázslistánkon, akkor vagy nyúljunk egy poker után, vagy keressük meg, vagy használjuk a *Porice Seal*-t, ami szintén képes erre a castra. Vigyázat: elég zűrös ez utóbbi lehetőség, mert az esetek negyedében-harmadában visszaüt!

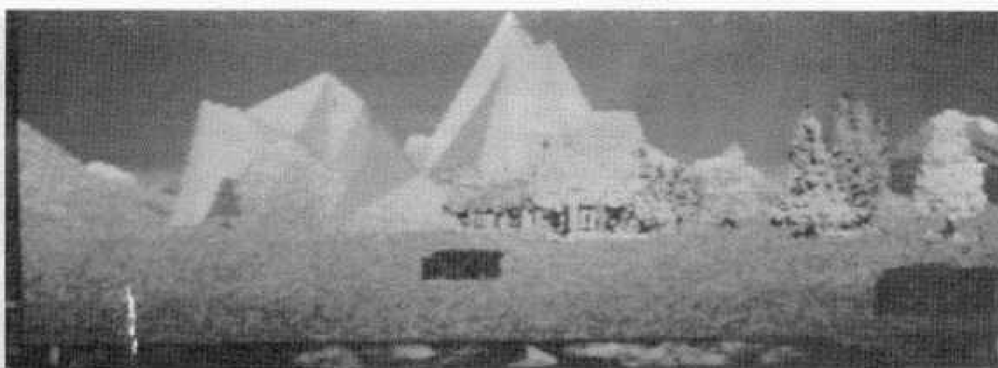
8. fejezet:

Figyelem! Most pakoljuk tele a zsákokat kajával!
Induljunk északra, és keressük meg a márvány-erezetű oszlopokat, majd click.
A sziget NE részén lesz *Owyn*-nak keresnivalója (hogy varázsolhasson, ugyanis kell némi varázspálca is). Pont a hegy mellett lesz pár hely, ahol az egyikben meg is leli (plusz még rá kell csorgatni valami mannát, amit kint lelünk meg, bal click).
A sziget délnyugati része elég veszélyes az egészségre. Addig nem mászkáljunk itt, amíg meg nem leltük az oszlopokat (s *Pug*ot ki nem szabadítottuk).
Pugot NE-re leljük meg, a főúthoz legközelebbi házban **(a Fido-n valaki írt arról, hogy a Cup of...-ot vigyük vissza az oszlopokhoz, és teleportálhatunk közvetlen Pughoz egy click-kel. Ez a Cup of Rlin Skrr a délkeleti szigetrészen lesz, szintén őrzik.)**
Ha kiszabadítottuk *Pugot*, még meg kell keresni a lányát, *Gaminát*. Őt egy barlangban őrzik (a három hídtól nyugat felé menve, a folyótól északra). A barlangban *Wind Elemental*-ok törnek ránk, amiket csak a *Strenght Drain* tud megfelelően legyengíteni. Érdemes mindkét varázslóval egy menetben azonos ellenfelet támadni. Van olyan varázsló, aki csak 1, van, amelyik 4 támadást bír ki.

9. fejezet:

Itt *Makalát* kell meggátolnunk abban, hogy a **Lifestone** közelébe jusson. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a Hat Mágust megkeressük. Fontos momentum: az első teremben a hullánál lelünk egy **"ward of ralen-shed"** nevezetű kulcsot, azt szedjük fel!
Újra szóba kerül az **Oracle of Aal**, ami ebből a halottasszobából nyíló északi ajtón át található.
Mivel a szinthez térképet (helyhiány miatt) nem gyártottunk, elmondjuk, hogy a kata-





komba másik szintjére **NE** felé kerülhetünk. A Hat Mágusért mindent alaposan kutassunk át!

Ennyi, finálé stb... Ha valaki lusta, de kiváncsi magára a fináléra, a POKE-részeket tanulmányozza át!

Pár hint a 2.-3. fejezethez

- Visszatérve *Feeber*-hez, a házában találunk egy áldozati leplet; és ez alapján már könnyű kiverni a srácból (aki a ház mögött, a földjén szöszmötöl), hogy valóban sírt fosztogatott; s a szomszéd falu *Nie*-jének (*Six Toe Tavern*) is ez okozta a bajt, mivel a bolt előző tulajának egyik keze elveszett, és az visszajáró lélekként teszi tönkre *Nie* boltjának hírét => megtalálni a kezet, s eltemetni. Mi északon találtunk egy hasonló kézre: *Decamp on the Tree* (bolt), de az nem volt eltemethető (a csonkolt hulla a szellemjárta bolt mögötti temetőben van). **Megoldás:** *M. Feeber* a kezet egy mágusnak adta el, a tartózkodási helyét pedig *James* tesója(?) mondja el (*Lyton*), s ezt a mágust felkeresve (a falu végén lakik) 150 pénzért miénk lehet a kéz (lásd még: *Hershel*, aki szintén emlékszik a srácra, ahogy a háza körül csavargatta az ominózus kezet). Ássuk újra ki a volt tulajt, click a shopon, majd be a fogadóba. Talk — ajándékunk egy **Gabon Griefmaker** (29/42+ Str, a *Greatsword* jobb).
- Ha elvetődünk *Eggley*-be, a fogadóstól megtudjuk, hogy a *Fesztivál*on történt sajnálatos események miatt a falu népe nem mer visszatérni. Ez annak az oka, hogy ezen farsang-féleségen mindig van egy *The Stranger*, egy választott ürge, akinek feladata az, hogy a falu népét biztosítsa *Killian* istennő további jószándékáról. Ez a rituálé úgy történik, hogy a nép a parádé utolsó éjszakáját a mezőkön tölti, s reggel a fenti kiválasztott háromszor körbejárja a falut, hirdetve az áldást. Nos igen, de időközben a *Collector* fülöncsípte őt, s mivel jógott neki már jó ideje, eltette láb alól. Így meghiúsult a falu megáldásának végső lépése, a népek pedig nem mernek visszatérni, most a környező falvakban tanyáznak.
- Megtudjuk, *Killian* istennő temploma merre van. Ezt most külön elmagyarázzuk, mert igen nehéz rátalálni. **NW** felé elindulva a fogadótól, menjünk az első főút-kereszteződésig, ott E felé tovább, és menjünk, míg újabb útelágazás+ templom+3 útonállóba nem botlunk.
- A kocsmában hallunk még a zsoldosok szokásairól is: mivel egymást is rendesen irtják, ezért csak úgy kényszeríthetünk három katonánál többet egy csapatba, ha *rubinnal* fizetünk nekik. Megtudjuk még, hogy egyik régi hajóstársa, *Spitzer*, *Tanneurs* kocsmájában űzi a szerencsét, illetve a falu utolsó házában van egy sírfosztogató, aki egészen belebetegedett abba, hogy azt hiszi, ő az oka ennek a nagy szerencsétlenségnek.
- Ha a templomot (*T. of Silban*) a fenti úton felkeressük (**teleport, bless, cure**), megtudjuk, már van kint egy emberük, *Franklin*, *N*-ra **Eggley**-től. Ő a kanyar előtti házban lakik (kukoricás), keressük fel (ugyanis eddig a három bandita miatt nem jutott vissza a templomba), majd vissza a templomba: elmondjuk, mi a helyzet **Eggley**-ben, bejelenti a főpap, eltörölnek a jövőben minden ilyen szertartást, és hogy ha sikerül ezt a *Collector*t megtalálni, hívjuk csak vissza a templomba, és akkor lesz nemulass!
- Átmenve *Tanneurs*-ba, belehallgathatunk a párbeszédekbe; s a legfontosabb infó az lesz, hogy az úriember épp a szálláson tartózkodik. Egy click a bal oldali *Inn*-ajtóra, találkozunk a *Collector*ral: elhúzzuk előtte a mézesmadzagot, miszerint nagy halom pénz várja a templomban, majd mehetünk is oda vissza, felvenni az aktuális bónuszt (pár herbs+pénz).
- **Northwarden:** ez már az északi felvégen levő város, az ellenség közelében, a tőle elvezető mellékutak meg tele vannak igen kemény trollokkal, szóval a játék elején még nem érdemes felkeresni. *Shop*: tőr, kard, *dragon plate* és egyéb *armor*, repair van. *Palace*: *Gabot* bárótól érdeklődhetünk itt a felvégeken a védelmi helyzetről. A játék első harmadában még csak az ellenség készülődéséről beszél. Elmondja, ostromgépeket, katapultokat terveznek, bár a *Sathanon* elleni csúfos vereség eléggé letörte *Delekhon* erejét, s a klánok széttartása is gyengíti.
- **Highcastle:** olcsó fegyverbolt; *repair* van, *restorative* (6:31). A palotában csak a helyettes vezérrel, *Kevinnel* beszélhetünk (ha aludna, akkor term. a városon kívül várjuk ki a hajnalt). Elmondja, *Delekhan*-ék lerombolták egy fontos hídjukat (lásd: a városképen a folyóra clickelve), és kéne némi infó az ellenséges tevékenységről. Ezen infó egy *note* lesz, amit a közelben (északra, pár ork nál) találunk: *'Delekhan, Highcastle védelmét áttanulmányoztuk, és három gyönge pontot találtunk, amit már eleve a támadás előtt kihasználhatunk:*
  - *a környékbeli trollok partizánakciói*
  - *az őrségnek elég sok bajt okoztunk már így is*
  - *ráadásul zsold-elmaradás miatt belső háború is kitörhet...* Visszahozva: 200 arany.
- **Highcastle**-től nyugatra: **Wolfram:** két bolt van, az egyikben varázsszereket találunk (pl. *icer 8:201; silverthorn (+anti); flame root*); a másikban fegyverek+páncélok (a falu végén). Tovább az úton: **Dencamp On The Teeth**: balra mellékút, shop:

  Glory Hand (125): Nem sokra jó (lásd a Feeber-téma).

  Eliaem's Heart: (6:1250) ez is a kürt-szerű summon-behozó.

  Infinity Pool: (10:750) ???

  Horn: (még fellelhető *Tanneurs*-ban, a fogadó utáni harmadik házban is), ami a legreménytelenebb csatákat is segít megnyerni, ugyanis egy használatra két tigris kerül színre. Adott szituban max. kétszer használható. 6:1250

  Kapható még *Lighting staff, Enchanted quarrels, Datail milk, rest., Sorigsbene, Lewton's, redweeb*.
- **Sethanon** már egy romváros, viszont, ha már tapasztalt harcosok vagyunk, érdemes felkeresnünk (az odavezető úton rengeteg a támadás!), *nagyító*-ikon a városban!
- A nagy térkép közepén elterülő erdőségbe még a 3. fejezetbeli *Arlie*-meglátogatás előtt kerítsünk sort, ugyanis tele van a vidék cuccokkal, rubinokkal. Ha *Sethanon* oldaláról megyünk be, az út végén egy boltos közli, a délkeleti részen tevékenykedett, s egy hónap után az ereje folyamatosan csökkenni kezdett, s 23 éves korára egy nyolcvanéves alakjára töpörödött. Jó lenne, ha a csapdáját visszahoznánk neki. Ezen délkeleti rész egyetlen hídon közelíthető meg, ez szerencsére innen pont délkeletre van, s a csapdák simán a dobozokból felszedhetők.

Érdemes szétnézni más irányokban is **Dimwood**ban (River Song, sok rubin stb...).

Huh, na mit szóltok hozzá, és ez még csak tipphalmaz volt.

Végül some berhelés PC-seknek: a mentett állás **$E3**, és **$E8** byte-ján kezdődő 3 byte-ban van *Locklear*, az **$1A1, $1A6**-on *Gorath*, a **$2BE $2C3** byte-okon *Patrus*, és a **$142, $147-en** a *Owyn* karakterünk HP+ Stamina+Max.St.-ja (a három, a fenti címen kezdődő byte-ba lehetőleg ugyanazt írjuk be!). Nagyon kellemes, nem kell kúrálgatnunk etc... A skillek: *Owyn*: **$1b5-$1ee**; *Gorath*: **$156-$18f**; *James*: **$273-$2ac**, *Petrus*: **$2d2-$309**, ez is a fenti hárombyteos módszerrel (3 byte a hsznos infó (max. skillpont, jelenlegi skillpont 3 byte-on, majd 2 byte-nyi NEM ÁTIRANDÓ infó, utána újabb skill 3 byte-ja stb...). Természetesen egy skill lehet nagyobb 100 százaléknál, ekkor fordulhat elő, hogy pl. Armor-javításnál 100% felett lesz a javított állapot... Érdekesség, hogy a *spellcasting*ba nem nullát írva, *Gorath* és *James* is varázslóvá lép elő, persze neki külön meg kell tanulnia még a skilleket stb... Figyelem! Ez veszélyes, mert nem tud nyílpuskával lőni, és az életben nem lehet új kardja! (A Spellcasting skillt ezért (**$162**-től és **$27f**-től 5 byte) nullázzuk).

James HP/ST-ja **$25F**-től található (3+2 byte), de ennek átírásával sokszor bajok történtek, pl. *Patrus* összes skillje nullra csökkent stb... Az erő és a gyorsaság is átírható: *Patrus*: **$2c8/$2cd**; *James*: **$269/$26e** stb... A pénz **$66**-tól **$69**-ig található, ajánlott pl. **$FFFFFF60**.

Owyn varázslatai: **$199-$19e**, illetve ha **$19f**-re még irkálunk, valamilyen rendszer szerint megdob még egy-két bónusz varázslattal.

$315: hány karakter van jelenleg a csapatban (max. 5). **$316**-tól 6 byte-ban, hogy kik (a két varázsló külön).

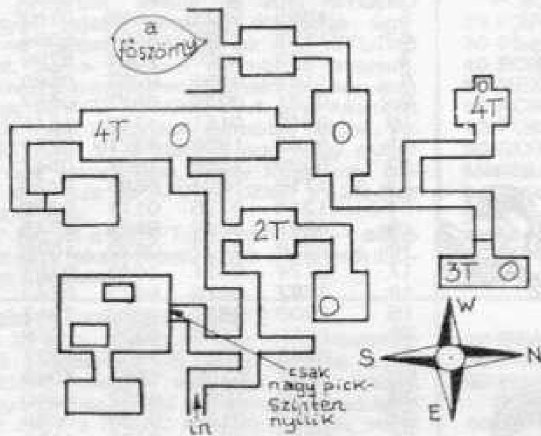
A fejezetszámot **$5a** tartalmazza (1-9, illetve **$0a**: finálé)

Hát ennyit sikerült összehordanunk a *Dynamix* legutóbbi RPG-jéről, amely véleményünk szerint nagy ívben lekörözi az összes hasonló szerepjátékot. Ami kivitelezésében érdekes, az a repülőgépszimulátoroknál már megismert vektorgrafika, mely nagyobb teret kapott ebben a játékban. Annyit mindenképpen érdemes megjegyeznünk, hogy ha gyorsabban akarunk elérni valahova, célszerű teljesen bezoomolni. Mi szívesen töltöttünk órákat/napokat/heteket ezzel a játékkal, és ugyanezt tudjuk ajánlani mindenkinek, elsősorban PC-seknek, összességében mindenkinek, aki a játék közelébe tud férkőzni...

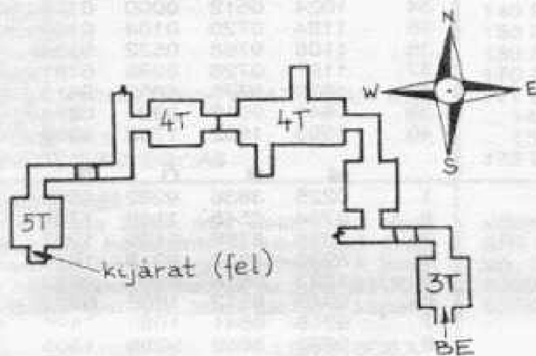
• *DADA*

BETRAYAL AT KRONDOR

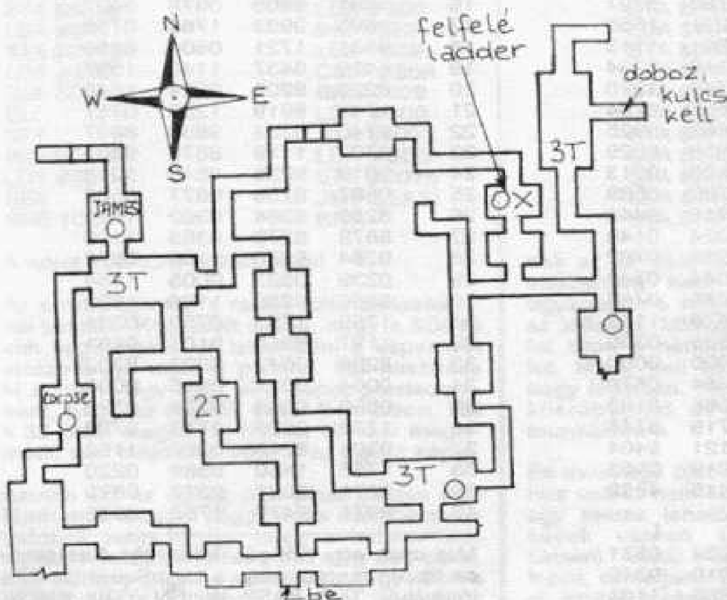
Start bánya



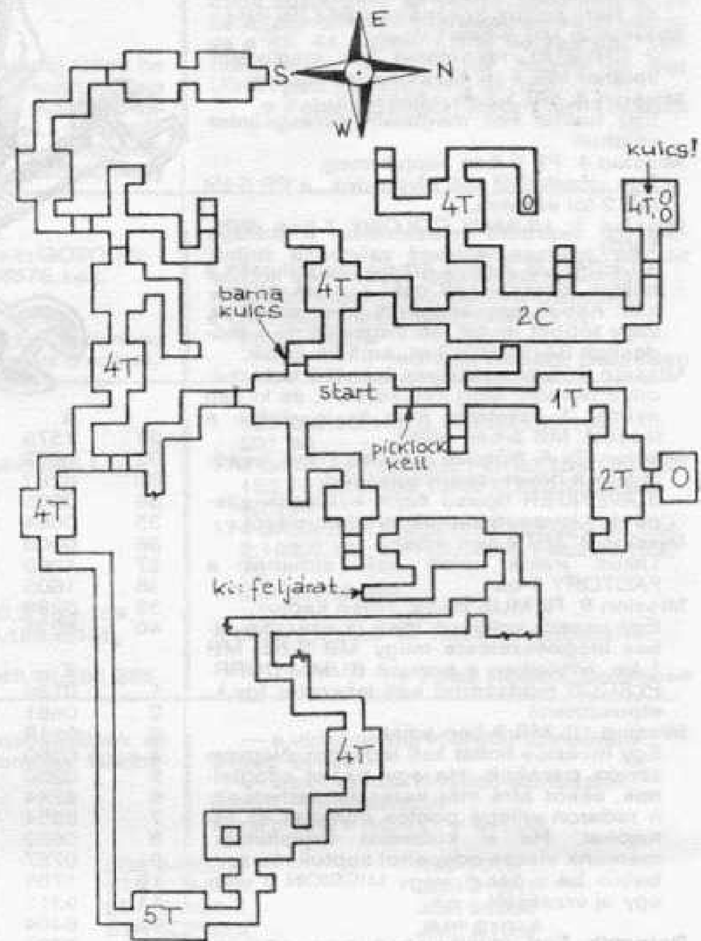
(IV. fejezet, felső szint) Ser-Sargoth 2. szint



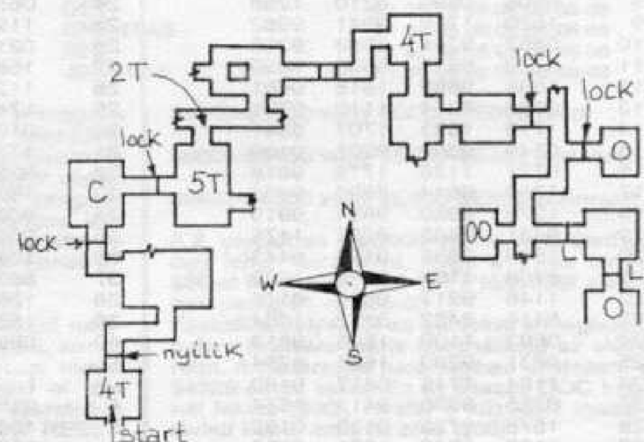
Krondor



IV. fejezet alsó szint



III. fejezet vége



ELSŐSEGÉLY



Poloznik Ferenc Szolnokról **Moonfall** tippeket küldött C64-re. Akinek nem lett volna elég a leírás:

Mission 1: POWER PLANT (továbbiakban PP) 2-ben adják. Egy sérült hajót kell egy MOONBASE (továbbiakban MB)-re kísérni. Nem tudjuk használni a BOOSTER-t.

Mission 2: MB 3-ban kapjuk.
2 CRYSTAL rakományt kell megtalálni. Valahol MB 7-től északkeletre vannak.

Mission 3: MB 1-ben adják.
Egy tudóst kell megtalálni,keresgéljetek valahol!

Mission 4: PP 5-ben kapjuk meg.
Egy viharfelhőt kell elvinnünk a PP 5-től MB 2-től északra.

Mission 5: HUMAN COLONY 1-ben (605-1205).
A DEDALUS 2 nevű űrhajó megérkezett a holdra. Keresni kell neki egy leszállóhelyet. Adnak egy scannert, ahol ez 90-et, vagy többet mutat, ott engedjük ki a módosított BAIT DROID-ot, amit ők adtak.

Mission 6: Egy veszélyes bűnöző tartózkodik a holdon. Meg kell keresni, és ki kell nyírni. 3 rakétától már ki is dobja a taccsot. MB 3-ban adják.

Mission 7: A bűnöző barátai kissé bepörögtek a haver lekapcsolásáért.
3 AVENGER típusú hajót küldenek ellenünk. Ugyanott kapjuk, ahol az előzőt.

Mission 8: MB 2-ben adják.
Titkos iratok miatt kell elmenni a FACTORY 6-ba.

Mission 9: REMUS BASE 1-ben kapjuk.
Egy vezető politikus ipse (a császár) titkos megbeszélésre megy MB 2-ből MB 1-be. Útközben a konvojt BUMM-DURR-PLACCS módszerrel kell lekezelni (gy.k. elpusztítani).

Mission 10: MB 5-ben adják.
Egy inváziós flottát kell legyőzni. Nagyon szívós pacákok. Ha egy bázist elfoglalnak, akkor arra már keresztet vethetünk. A radaron villogó pontok mutatják az űrhajókat. Ha e küldetést teljesítettük, menjünk vissza oda, ahol kaptuk, és zsebeljük be a pénzt, vagy MISSION 5 után egy új érzékelőt.

Poloznik Feri levélkéjében még egy kis **Teenage Mutant Hero Turtles** kódlista is rejtőzött.

	A	B	C	D
1	0170	1109	9770	0526
2	8272	1192	8786	1066
3	9828	0690	0217	8428
4	8810	0053	0154	1101
5	4402	1751	4963	8949
6	0589	8358	1235	0617
7	8309	9398	8795	1069
8	9806	0680	0210	1258
9	1620	1706	9941	9962
10	0657	9288	8868	9298
11	9779	0537	8332	8390
12	1096	9892	1618	0681
13	0089	8364	1110	9771
14	1710	1623	1707	9941
15	0549	9362	8905	0100
16	0721	1128	1716	9818
17	1769	9844	8890	9437
18	1273	9980	9854	9919
19	9431	9835	8757	1178
20	1566	0655	0199	9443
21	8706	1153	9920	1632
22	1146	9917	0606	0175
23	8416	8432	8312	1084
24	0683	1109	1706	9813
25	8831	9280	1696	8784
26	1184	1746	0617	0180
27	8725	8330	9413	1634
28	1578	8725	0138	0192
29	1108	9848	1621	9898
30	9793	0544	0144	8392
31	1579	9877	9930	9957
32	0253	0126	9279	0543
33	8282	9261	0534	1035
34	0005	0002	8193	0000
35	0004	0002	0001	9216
36	0005	8322	9281	0544
37	1260	9974	0635	9405
38	1605	9762	9873	0712
39	0238	8311	9275	9757
40	8271	1111	9811	1577

	E	F	G	H
1	0138	1221	0610	0049
2	0661	8266	0165	0082
3	0118	9275	8733	9230
4	0550	0019	0137	9284
5	0250	8445	1150	0575
6	8244	9370	4805	8742
7	8854	8267	0165	8274
8	0629	9274	0669	0078
9	0757	1274	1789	0638
10	1705	8788	1194	9941
11	9315	8753	3216	8452
12	8404	0234	9333	8762
13	8725	9354	8901	1122
14	0746	9461	1786	0637
15	1202	8793	9260	0662
16	0685	9430	1771	0629
17	8942	1143	1723	8797
18	8927	8431	1271	1659
19	8909	1126	0691	1113
20	0625	0056	8348	9294
21	9904	1752	0748	1270
22	9239	4835	0565	0154
23	1566	1551	9863	9925
24	0682	0213	1258	0629
25	1192	0724	1130	0013
26	0218	9325	9782	0539
27	1585	1686	0716	9446
28	1122	0561	0024	0149
29	1749	0741	1269	0782
30	0100	0050	1044	0749
31	1778	1785	1788	0766
32	9231	1671	0579	1195
33	1669	9794	9889	0330
34	0000	8192	0000	0000
35	0512	9216	1664	0576
36	1040	8840	0068	0162
37	8926	9327	1719	8745
38	1252	8949	0121	9404
39	1550	8839	1219	9953
40	0660	2394	6445	4852

	I	J	K	L
1	0152	0076	9254	0531
2	1065	0532	0010	9349
3	8939	1091	8865	1104
4	9762	9745	8840	1220
5	1055	9871	0583	0163
6	1171	1737	8804	9394
7	8233	0020	1034	8709
8	1191	0595	9257	0660
9	0191	0233	0327	0567
10	8810	0181	1242	1645
11	8262	1059	8721	8200
12	0029	1166	1607	0547
13	1713	1624	0684	9430
14	1214	0735	0111	9399
15	8267	8357	9298	8745
16	8378	9437	0622	1079
17	0174	9431	1643	9781
18	1597	0670	9423	0743
19	9900	9813	9899	8917
20	0551	8821	8329	0068
21	0763	9341	9918	9827
22	8397	0102	0051	1049
23	0737	1264	8952	9340
24	0058	0157	0098	0039
25	9306	0685	0086	1195
26	1165	8902	9315	0689
27	0755	9337	8892	9310
28	9286	0547	9233	8884
29	0125	0190	0095	0047
30	0518	9347	8897	9312
31	9471	9983	0855	1727
32	0720	9320	9908	0602
33	1256	8948	0122	0189
34	1024	0512	0000	0128
35	1184	0720	0104	0180
36	1105	9768	0532	9354
37	1197	0726	8299	0181
38	1830	9775	8855	9419
39	1648	9912	8924	0238
40	1593	1692	1742	9959

	M	N	O	P
1	0225	3836	9282	8865
2	9794	0545	1169	1736
3	9896	8788	0170	1237
4	8930	1137	9912	1628
5	1233	0616	9268	9882
6	9945	8812	1206	8923
7	9218	0641	1088	1696
8	9290	8869	9298	1805
9	0027	1165	0582	9251
10	0566	0155	0205	9218
11	4348	8770	1057	8848
12	9361	0712	9316	8882
13	0747	9333	8890	9309
14	0603	0045	1174	9803
15	1044	1674	8773	9378
16	1691	9805	0678	9427
17	1690	9933	1766	0755
18	9331	1721	0604	8366
19	8426	8437	1146	1597
20	8226	8209	9224	1540
21	1711	8919	1259	0757
22	9740	9734	9859	8897
23	0702	1119	8879	9303
24	0019	9225	0516	9218
25	0597	9258	9877	0586
26	8280	8364	9302	1579
27	8879	8279	8363	1109
28	9284	8866	1105	8872
29	0239	0523	0005	1154
30	8880	8280	1196	1622
31	1759	1775	0759	0251
32	1197	8918	0107	0181
33	8286	0047	0023	8203
34	0064	0032	0016	0008
35	0090	0045	9238	0523
36	1733	9826	1713	0728
37	0306	8749	0022	1163
38	1765	1650	8889	0220
39	0271	8827	9277	0670
40	9971	9477	1788	8958

Már csak egy Amigás **Midnight Resistance** tippre maradt hely: a HighScore táblába írjuk be: 'IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW' (szóközök nélkül!).

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Grafika konvertálás (C64)

Annak idején az 1001 sorozatban volt egy olyan program, amely az ART STUDIO V1.1-gyel rajzolt grafikát átalakítja úgy, hogy ne kelljen betölteni az ART STUDIO V1.1-et, ha a grafikát nézegetni akarjuk. Azonkívül a programmal lehetőség van arra is, hogy az ART STUDIO V1.1-gyel készített grafikát saját készítésű demoba rakjuk. Az ART STUDIO V1.1 viszont egy nagy nulla! Ezért úgy gondoltam, hogy kéne egy hasonló program az ART STUDIO V1.2B-hez is. Hát itt van:

```
10 ?"•" (ez itt a SHIFT/CLR-HOME — alias inverz szív akart lenni, csak nem volt PC-n ilyen karakter)
15 POKE53265,59: POKE53270,216:
   POKE53272,29
20 FOR I=0TO999
30 POKE 1024+I,PEEK(16192+I)
40 POKE 55296+I,PEEK(17208+I)
50 NEXT I
60 POKE 53280,PEEK(17192)
70 POKE 53281,PEEK(17193)
80 GOTO 80
```

Mielőtt ezt valaki begépeli, mindig töltse be begépelés előtt a grafikai file-t, azért hogy a gépnek legyen mit kirajzolnia. A töltést kazettáról LOAD "(cím)",1,1-gyel, lemezről LOAD "(cím)",8,1-gyel végezzük. A második 1-es nagyon fontos. Arra vigyázzunk, hogy az ART STUDIO V1.2B grafika file-jainak utolsó 4 karaktere mindig MPIC. Ha a file bent van, akkor gépeljük be a most következő POKE-okat, és csak azután írjuk be, illetve futtassuk a fenti programot: POKE 43,1: POKE 44,8: POKE 45,3: POKE 46,8 Ezek közül csak az utolsó kettő fontos, de ha a gép nincs alaphelyzetben és át van írva a 43, 44., akkor azt is be kell írni. Természetesen a POKE-ok helyett jó egy USER port reset is (SYS 64738).

• Fábián Sándor, Győr-Ménfőcsanak

Karakterszerkesztő #2

A No.35-ben olvastam egy Karakterszerkesztő programot. Jó, meg minden, csak egy kicsit hosszú, valamint saját BASIC proggyban használni nehézkes. Mivel igen sokan csak a BASIC nyelvet ismerik, most következzék egy az említettnél jobb karakterszerkesztő program:

```
10 READ A: IF A=-1THEN30
20 POKE 53744+C,A: C=C+1: GOTO 10
30 POKE 53272,24: POKE 56576,148:
   POKE 648,196
40 DATA...
```

A DATA sorokba szépen be kell irkálni az új karakterek adatait (egy karakter 8 szám). Ajánlott a matekfüzetes módszer. Így átírhatjuk az egész karakterkészletet, bár az adatok beolvasása igen hosszadalmas.

A normál képernyőre való visszaváltás:

```
POKE 53272,21: POKE 56576,151:
   POKE 648,4
```

• Pósa Róbert, Debrecen

Scroll rutin

Ugyancsak a BASIC szinten megrekedteknek íme egy újabb scroll rutin, amely BASIC és megszakításvezérelt:

```
10 FOR I=40704 TO 40789
20 READ A
30 POKE I,A
40 S=S+A
50 NEXT I
60 IF S<>10107THEN?"ADAT-HIBA!": END
70 ?"OK?"?
80 POKE 19,1
90 INPUT "SZOVEG:";A$
100 POKE 19,0
110 FOR I=1 TO LEN(A$)
120 POKE 40448+I-1,ASC(MID$(A$,I,1))
    ANDNOT64
130 NEXT I
140 FORI=LEN(A$)TO40
150 POKE 40448+I,32
160 NEXT I
170 SYS 40704
171 DATA 120,169,28,141,20,3,169,159,
    141,21,3,88,133,56,162,0,189,0,158,
    157,40,158
172 DATA 232,224,40,144,245,96,206,255,
    159,208,50,162,0,173,50,159,105,1,
    201,40
173 DATA 144,2,169,0,141,50,159,189,26,
    158,157,0,4,169,1,157,0,216,232,224,
    40,144
174 DATA 240,174,50,159,232,224,40,144,
    2,162,0,142,50,159,162,5,142,255,159,
    76
175 DATA 49,234
```

A program csak 40 karaktert scrolloz!

• Pósa Róbert, Debrecen

Demo betét

Biztos sokan láttak már demokban olyat, hogy a kép hullámzik. A következő programmal ezt bárki megvalósíthatja! A program képösszerakó rutinja az ART STUDIO V1.2B-hez igazodik, tehát azokat a képeket színezi jól ki, amelyek a memóriában az ART STUDIO V1.2B formátumban találhatók, tehát így:

$2000-$3F3F — a kép

$3F40-$4327 — a videoramba töltendő színadatok

$4338-$4720 — a színramba töltendő színadatok

$4329 — a háttérszín

Most pedig a rutin (* = $1000)

```
SEI
LDA #$7F
STA $DC0D
LDA #$81
STA $D01A
LDA #$21
STA $0314
LDA #$10
STA $0315
LDA #$41
STA $D012
LDA #$3B
STA $D011
CLI
RTS
INC $D019
LDX #$D0
DEX
BNE 1026
LDA $10C0,X
STA $D016
LDY $10E0,X
DEY
BNE 1032
INX
CPX #$20
BNE 1029
LDX #$00
INC 1053
LDA 1053
CMP #$0A
BNE 1029
LDA #$00
STA $1053
LDA #$D8
STA $D016
JMP $EA31
BRK
LDA#$3B
STA $D011
LDA #$1D
STA $D018
LDA #$D8
STA $D016
LDX #$00
LDA $3F40,X
STA $0400,X
LDA $4040,X
STA $0500,X
LDA $4140,X
STA $0600,X
LDA $4240,X
STA $0700,X
LDA $4338,X
STA $D800,X
LDA $4438,X
STA $D900,X
LDA $4538,X
STA $DA00,X
LDA $4638,X
STA $DB00,X
INX
BNE 1065
LDA $4329
STA $D021
NOP
NOP
RTS
LDY #$04
LDX #$01
DEX
BNE 10A5
DEY
BNE 10A5
RTS
JSR 1054
INC 1016
JSR $10A1
JSR $1000
JMP $10AF

10C0:

DB DC DD DE DF DF DF DF
DF DF DF DF DE DD DC DB
DC DB DA D9 D8 D8 D8 D8
D8 D8 D8 D8 D9 DA DB DC

10E0:

01 08 08 08 08 08 08 08
01 08 08 08 08 08 08 08
01 08 08 08 08 08 08 08
01 08 08 08 08 08 08 08
```

A rutint $10AC-n kell indítani!

Ez a rutin szintén a raster rutin átalakításával készült. Köztudott dolog, hogy a $D016 cím segítségével el lehet tolni a képernyőt vízszintesen max. 8 pixellel. Ezt használja ki a rutin. Úgy tolja el a képet pixelsoronként, hogy az egy 'S' betűt formázzon. Ezt a 32 pixel magas 'S' formát 10-szer megismétli, ami majdnem beteríti az egész képet.

Azután ezt az egész 320 pixel magas hullámformát elkezdi függőleges irányba mozgatni. A rutin hibája, hogy a hullám nem egészen teríti be, tehát nem elég 320 pixel. Egy néhány pixeles sávba nincs így eltolva a kép. Ha a 32 pixelt 11-szer ismételjük meg, az egész teljesen összezavarodik. Ennek az az oka, hogy a raszter önmagába visszafutva nem tudja magát elkezdeni ugyanazon a helyen, ezért összezavarodik az időzítés. Mialatt az elektronsugár végigfut azon a néhány pixelsoron, a program fut. Mivel kell neki is egy bizonyos idő, hogy lefusson. Természetesen ez a hiba kiküszöbölhető, de ez a hely kevés annak kimunkálására.

És most egy újabb ötlet: Ha az előző rutinhoz valaki nem tud képet szerezni, annak egy remek lehetősége. A DOC-ban remek képek vannak (gy.k. Defender of the Crown). Annál a képnél, amit ki szeretnénk lopni, csináljunk egy USER PORT RESET-et, ezután a kép 2 helyen tartózkodhat, íme ez a kettő:

$4000-$6000 vagy $C000-$E000 (kép)

$6000-$6400 vagy $E000-$E400 (vid.ram)

$5400-$6800 vagy $E400-$E800 (színram)

A 2. verzióban a $D000-$E000 tárterülethez úgy lehet hozzáférni, hogy a $1-es címre $30-at írunk. A $E000-$FFF tárterület esetében pedig $1-re $35-öt!

Ezekről a helyekről az adatokat a megfelelő helyre másolva máris használható az előző rutin. A háttérszínt nem szabad elfelejteni a $4329 címre rakni. Ez az összes DOC képnél fekete ($00), kivétel a küzdőtér madártávlati képe, mert ott zöld ($05).

• Fábián Sándor, Győr-Ménfőcsanak

TökösMákos

BADLANDS (C64, Amiga)

Ez C64-en egy 1 file-os, Amigán 1 lemezes autóversenyzős program. A címképernyő után választás következik:
- BEGIN RACE: egyértelmű;
- RESET LAPTIME:
  - YES;
  - NO;

nem találtam értelmét;
- JOYSTIK PORT 1 - JOYSTILE A-B
- JOYSTIK PORT 2 - JOYSTILE A-B
  A: folyamatos tűzgombolással megyünk előre; ha lőni akarunk, akkor hátrahúzzuk a joy-t.
  B: folyamatos előrenyomással megyünk előre, ha lőni akarunk, akkor tűz.

Minden verseny után dobogószerűen bemutatja helyezésünket, és megfelelő pontszámmal jutalmazza azt: ha pályarekordot megyünk, akkor azért is kapunk plusz pontot. Ha elsők vagyunk, akkor egy plusz keresztet kapunk. Ezeket a játék során is felvehetjük.

Az eredményhirdetés után lehet venni extrákat az autónkra.

Vehetünk:
- **missiles** (4 db): szétlőhetjük vele az ellenfélt.
- **shields** (1 db): megvéd a missiles-ektől, és a falnak való ütközéstől. Ugyanis ha már kb. 5-ös a sebességünk (ld. később), akkor egy falnak való ütközés is halálos lehet.
- tires (4 db): megakadályozza a túlzott kisiklást a kanyarokban.
- **turbo** (1 db): a startnál hasznos, gyorsabban kezdünk.
- **speed** (1 db): gyorsabbak leszünk.

Mindenhez a megfelelő mennyiségű (3 db) keresztet kell felvennünk. Ezeket be lehet szerezni a pályán, az első helyezettként, és ha rekordidőt futunk.

A játékban a játéktér alatt a következőket láthatjuk balról jobbra:
1. 1 player módban, kékkel vagyunk:
   - saját pontjaink
   - fölötte a missiles-t (ha van)
   - a jelenleg nálunk lévő keresztek számát
   - és az eddig megtett köröket
   - középen a DRONE LAP felirat alatt a zöld és a piros computer racer köreit láthatjuk
   - a jobb oldalon a másik játékos belépési lehetőséget mutató PRESS FIRE to join in.
2. Ugyanez van akkor is, ha a pirossal vagyunk, csak akkor a jobb oldalról kezdődik az egész.
3. 2 player módban:
   - kék játékos pontjai, keresztjei, körei
   - középen computer player körei
   - piros játékos pontjai, keresztjei, körei

A játék 7 pályából áll.

Végső soron néhány tipp a játékhoz:
- Ahogy a játékban egyre tovább jutunk, a computer által irányított játékos(ok) egyre gyorsabbak és bunkóbbak, mindig le akarnak szorítani. Ezekből az okokból kifolyólag ha tudunk, akkor turbót, speed-et vegyünk elsősorban. Lőni missile hiányában is lehet, de ekkor csak egy kis időre lelassulnak.
- Ajánlott az a megoldás, hogy az első három pályát egyedül csinálja valaki, majd a negyedik pályánál a másik játékos is belép, versenyezhet ő is; így könnyebb lesz; de segíthet az első játékosnak - így még könnyebb lesz: vesz néhány missilét, és a zöld színű autót szüntelenül lövi. Sajnos így csak valószínűleg két versenyben fog részt venni.
- A joystick A-val könnyebb irányítani az autókat (szerintem).

Ennyi lenne a BADLANDS.

• Dobó Viktor, Pécs

BUGBOMBER (C64)

A játékot a ***KINGSOFT*** dobta piacra 1992 elején. Lehetővé teszi, hogy egyszerre négyen játszhatják joy-jal, csak 4 db joystick és a szükséges bővítő kell hozzá.

Kezelése:

	KEY LEFT	KEY RIGHT
fel	'Q'	'@'
le	'bal SHIFT'	'?'
jobbra	'S'	';'
balra	'RUN/STOP'	':'
tűz	'SPACE'	'jobb SHIFT'

'O' — PAUSE on/off
'H' — újrakezdés 1 élet terhére
'<—' — vissza a menübe
'RETURN' — pályakód beírása

A játék lényege:
Elpusztítani minden ellenséges figurát, amit a gép adagol a pályára. Az ellenségek először kisebb vagy nagyobb kör formájában jelennek meg, majd rövid ideig ebben a formában is maradnak. (Célszerű még ilyenkor felrobbantani őket.) Ezután alakot öltenek, és gyorsabban vagy lassabban elkezdenek mászkálni a pályán.

Fegyvermódok:
Tűzgombra: Egy kis kockát tudunk letenni, ami elzárja az utat.
Tűz+föl: Gyújtóbomba, rövid idő után robban és mind a négy irányba megtisztít egy mezőt.
Tűz-le: Egy kis kört rakhatunk le, ami (miután „kikelt") 10-zel növeli az energiánkat (ha fölvesszük). Az ellenségekre ártalmatlan, de játékostársunk is fölveheti.
Tűz+jobbra: Egy mini üstököst tudunk lerakni, ami — ha nincs az útjában semmi — vízszintesen és függőlegesen tud pusztítani. Akkor lép működésbe, ha az ellenség abba az oszlopba vagy sorba ér, ahol az üstökös van. Ha nem jár arra senki, akkor — a letételtől számítva — kb. 3-4 másodperc után eltűnik.
Tűz+balra: Egy villogó tárgyat tehetünk le, ami robban, ha valami átmegy rajta. Amit mi tettünk le, az ránk hatástalan. Vannak olyan ellenséges figurák, amelyek szintén használnák ilyen tárgyat, a különbség az, hogy azok nem tűnnek el (kb. 15 másodperc múlva), ha nem sétálunk rájuk.

Ezekkel a válogatott fegyverekkel kell kiirtani a díszes társaságot 49 pályán keresztül. Ha ez sikerült, akkor gratulációként megnézhetjük hősünk önelégült, büszke ábrázatát.
Ha több játékos játszik, akkor a csaták száma megválasztható. Azt lehet állítani, hogy mennyit kelljen megnyerni ahhoz, hogy a program betöltse a gratuláció-képet.
Kezdetben 100 az energiánk, ami vészesen csökken, ha egy figurával ütközünk. A fegyver használatok is energia veszteséggel járnak.
Egyes mezőkön megjelennek IQ és EN feliratok, ezek fölvételével az energiánk növekszik (EN), az IQ felvételével a kép szélén búsuló figurát deríthetjük jobb kedvre.
Nos, ennyi!

A játék jól kezelhető, a grafika is elfogadható, a SPRITE-ok nagyon aprók, ennek ellenére jól el lehet vele ütni az időt (persze akkor, ha nincs kéznél valami jobb).
Ha a menünél a '**RETURN**'-t nyomjuk meg, akkor a program lehetőséget nyújt, hogy ne elölről, vagyis ne az első pályáról induljunk a megfelelő kód beírása után — amit minden tizedik pálya teljesítése után kiír a képernyőre — ugorhatunk a kívánt pályára.
Megválaszthatjuk a computer IQ-ját is. Ez kb. a nehézséget jelenti.

Ennek megfelelően a kódok:

COMPUTER IQ - 0	COMPUT IQ - 4
11: KKCJDD	11: IKAJDC
21: KKDNDL	21: IKBNDK
31: KOGJHD	31: IOEJHC
41: KOHNNL	41: IOFNHK
COMPUT IQ - 1	**COMPUT IQ - 5**
11: KCCBBB	11: ICABBA
21: KCDFBJ	21: ICBFBI
31: KGGBFB	31: IGEBFA
41: KGHFFJ	41: IGFFFI
COMPUT IQ - 2	**COMPUT IQ - 6**
11: KICICD	11: IIAICC
21: KIDMCL	21: IIBMCK
31: KMGIGD	31: IMEIGC
41: KMHMGL	41: IMFMGK
COMPUT IQ - 3	**COMPUT IQ - 7**
11: KACAAB	11: IAAAAA
21: KADEAJ	21: IABEAI
31: KEGAEB	31: IEEAEA
41: KEHEEJ	41: IEFEEI

Ha kódot írunk be, automatikusan egy játékosra áll át!!
No, most már tényleg vége.

• Halász László, Salgótarján

LAW OF THE WEST (C64)

Az emberek kérdéseire meg kell adnunk:
1. You the sheriff of this stinkin town?
- *what's it to you, punk?*
- *Hey, s seen your face...*
- *I'm takin' you to...*

2. Well, hello there, big boy!
- *How's the saloon...*
- *Are they planning...*
- *It's ok, Rose...* (postarablás)

3. Eh Gringo! I hear you got a fast draw!
Yep... I move...
Anytime — Anywhere!
4. Kill amy more people lately, sheriff?
- *I try to...*
- *It comes with...*
- *where?* (bankrablás)

5. Sheriff! How do you like my new shotgun?
(vele csak beszélgetni)
6. I've got a secret I won't tell?
- *Hey Willie...*
- *Now about that secret...*
- *Sure... Here...* (rablás)

7. Why, hello there sheriff!
- *Hello! Did you...*
- *Oh! what's that?*
- *Tell me more!* (rablás)

8. Those boyz sure can't play poker.
(csak beszélgetni)
9. where the heck you been sheriff?
- *I should ask you...*
- *Anyting happening...*
- *Well, let's go!* (bankrablás)

10. Well, if it ain't the tinhorn sheriff?
11 You're the sheriff here, aren't you?
- *what's it to you...*
- *Are you sure?*
- *And then what?*

(ezt le kell lőni, mert bérgyilkos!)

• King Domi

Mindenféle / NEWS

- GLASSBALL *[TCFS]*
  Célzatosan **„Üveggolyó"** néven készült anno *'89. végén*, valami **TCFS** nevezetű egyén alkotta és *'90. elején* még átdolgozta. **Régi de NAGYON jó**, az adatbankban kell befesteni a teljes képernyőt, a megfelelően irányított adatokkal; *egy golyót kell vezérelnünk, szinte hagyományos biliárd-módszerrel*. A **cursor fel-le** billentyűvel a *lövés erejét*, a **jobbra-balra** billentyűvel pedig az *irányt* állíthatjuk be, végül a **SHIFT**-tel *lökhetjük* magát a lasztit. **47** db. adatot kell összegyűjteni, soXor nem árt a **gatyafékét** (**RETURN**) használni, de ez hamar elfogy. Különböző elemek nehezítik és könnyítik dolgainkat, de erre a *játék INFO-része* is kitér.
- PATTBALL *[TCFS]*
  Az előbbinél pár hónappal régebbi **NOVOTRADE-DELTASOFT** game. Itt a joy **2. port**ról, vagy az ennek megfelelő billentyűkkel (**3**, **W**, **A**, **4**, **Shift**) irányíthatjuk az *arcade játék*ban a lasztit. **RUN-STOP:** új játék, **F1:** pause, **F2:** pause ki, **F3:** zene ki, **HELP:** zene be. **FIRE:** erő növelése, ez a felpattanás nagyságát határozza meg. Feladatunk: összeszedni a pályákon elhelyezett villogó golyókat... **— OLDIE BUT GOLDIE!**



- CROSS KIKSTART *[TIT]*
  A most leközölt három *"vénszarosdenemisOi!anrossssz"* helyezettjei közé EZT IS be lehet tuszkolni, az *1000. életévét ünneplő* **KIKSTART** lemezes sok(k)pályás összefoglalója, a régi lényeggel.

- *Freescape* kiegészítés, hogy **nincs meg az összes 3D** a gépre, mivel a **CASTLE MASTER 2.** még várat magára. **ThanX, BAG!!!**

- **Jahny©®™ (Simon János), Budapest**

BARD'S TALE III. Plus/4 *[PIGMY, 1551's loaded version by CSORY] még mindig...*

Pár dolgot már múltkor is akartam, de elkéstem vele, lement a szám a nyomdába. Gyors tárgykiegészítések:

Werra's SHIELD — nem írtam oda, hogy ez a ***legjobb páncél!!!*** A **Crystal GEM** pedig ua. mint a **Harmonic Gem**, viszont töltettel rendelkezik, tehát ***többször használható***. Az észrevételekért **ThanX!** valakinek, akit úgy hívnak, hogy **BAG**.

Kértétek páran a játék TELJES leírását. Erre a **CoV keretei NEM elegendőek**. Ezért a **CoV Évkönyv 93/94** megjelenéséig rendeljétek meg a **CoV#11** számát, és a **PLUS4 SAROK BT3. sorozatát ('93.július-Különszám, #36., #37. Ha valahol elakadtál, akkor írd meg**, mert több megegyező kérés/kérdés esetén egy ***rovat*** *keretein belül válaszolok*. Valószínűleg **lesz leírás a KIMARADT világról is, részletesebb formátumban**, *lesznek rajzok, fotók, stb(?!)*. A **tetszés szerint elkészített KARAKTEREK és maga a játék ügyében keressetek fel:** ***Simon János, Bp., 1145, Thököly út 146/B.*****, vagy a CoV címén.** *Ha elküldöd a karakterdiskedet, akkor én* ***elkészítem ill. kikészítem a szereplőidet, DE elküldhetem a sajátjaimat*** *is*. **A részleteket megbeszéljük. TELJES BT3. és az összes EDDIGI COV-ban MEGJELENT PROGRAM ügyében *(PC és Amiga is!!!) szintén* KERESHETTEK!!!**

Oscon's STAFF — a varázslók *Spell points*-át tölti után...

Crystal GEM — utánnanéztem a dolognak (meg BAG is+írta), ez *ua., mint a* **Harmonic Gem**, csak *többször felhasználható*, töltetes cucc... hogy mi az a **H.G**?! ***Vedd meg a Különszámot!***

DragonSHIELD — egy állati cucc, nem elég, hogy *nagyon jól véd*, hanem a **Firehorn**, **Dragonwand** módjára *képes tűzokádásra*.

Wera's SHIELD — Az imént kifelejtettem ehhez egy csöppnyi infót, csupán annyit, hogy ez a **legjobb pajzs**. Izé, bocs, stb...

Sorcerer's HOOD — nem semmi *csuklya*, aki viseli és teszem azt meghal, az mégsem hal meg. Ugyanis utána szépen feltámad, bár egyszer használható, mivel a csuklya lazán „lelép"...

Boomerang *(-30HP az ellenféltől)*, **Halbard** *(elégé sz*r fegyver...)*, **Death Strars** *(...ez viszont nagyon jó, halálcsillagok, critical hit!!!)*, **Heartsekker** *(a tolvaj egyik fontos fegyvere, mivel CRITICAL HIT-et eredményez...)*

Az *egyszer már leírt* **tárgyakra** kértek **sokan fordítást**, ezenkívül ESETLEG **rövid magyarázatot**. *No problem!* ***Akkor íme:***

Ali's Carpet *(Ali szőnyege, erre bárki rájöhet, lebegni lehet, ez a levitáció, ilyen varázslat egyébként van. A teleportoknál mindenképpen szükséges!!!)*, **Wineskin** *(frissítőital, kondíciójavító)*, **Masterkey** *(áthozott tárgy, a B.T.1.-ben a tornyok külső kapuján lehetett vele átmenni)*, **Trick Bick**, **Angra's Eye** *(Angra szeme)*, **Sphereof**, **Lanatir**, **Arefolia**, **Firebrand** *(zsarátnok)*, **Crown of Thruth** *(Thruth koronája)*, **Belt of Alliria** *(Alliria öve)*, **Steady Eye**, **Divine Halbard** *(...ez már jobb fajta fegyver, azt hiszem papi... vagy csak „pompás"?!)*, **Incense** *(füstölő?!)*, **I-ching**, **Sheetmusic**, **Lever** *(emelőrúd, fogantyú)*, **Nut** *(dió)*, **Bolt** *(...ez natúr nyílvessző, de mivel én nem szoktam íjat, nyilat használni, ezért nem vagyok benne biztos, hogy az-e. Ezért nem írtam a fegyverekhez.)*, **Spanner** *(csavarkulcs???!! Ha az, akkor valahol található egy tank is, 2000AC.)*, **Misericordia**, **Shadow Shiv**, **Shooting Blam**, **Hourglass** *(óraüveg)*, **Shure hand**, **Amulet**, **The Book**, **Purple Heart** *(rózsaszín szív)*, **Flare C.** — sokukra nem e emlékszem illetve *nem használtam*, *próbáltam ki őket*, párnál pedig csak *lefordítottam jelentésüket* (pl. *„csavarkulcs"*). *Hmm,* ***SORRY!***

Van egy *másik CHEAT* is, már viszonylag saját lesz, illetve egy „ősrégi" trükk, még a múltból. Szóval a **tárgysoXorozás**ról beszélnék. Ehhez először *be kell vennünk a csapatba egy lényt* (néha ugyanis felajánlkozik egy-egy dög, harcos, mágus etc., ilyenkor békében el lehet menni, be lehet venni, **(&)** le lehet kaszabolni...), annak oda kell adni a *sokszorozni kívánt stuffzt, pénzt*, a táborban *el kell menteni*, majd *ki vele az erdőbe*, azután *vegyük el tőle a dolgokat*, szépen *dobjuk ki*, a táborban *vegyük be újra* a csapatba. Ezt lehet ismételgetni a végtelenségig. Aki egyszerűsegre törekedik, **az beszerzi tőlem az egyéni karaktereket, amiket akár kívánság szerint IS készíthetek!!! Cím fentebb, de írhatsz a CoV címére is!**

Segélyrovat

Ezennel beindítom EZT A ROVATOT, ami a különböző dude kéréseit/kérdéseiben fog segíteni, azt hiszem közérdekű lesz!

...ezenkívül még lesz benne külülönféle — általatok beküldött — segítség a játékkal kapcsolatban, DE én is adok pár plusssssz INFO-t!!! Kezdeném, most **SZALONTAI Tamás**sal *(+válaszok)*... *„A nospin gyűrűt adjuk valamelyik karakter kezébe, és nincs több spinner (forgató). A nyíl amely az ellenséget mutatja, nekem mindig az ellenkező irányba mutat. Ha egy magic eater eltalálja (+harapja) az egyik varázslót, akkor annak elvész az összes varázspontja... A rímelő szájnak mondd, hogy BLUE. A magic eater ha withering-et harap, a számítógép „elfelejti". A wind típusú szörnyeket ne nagyon válogassuk be a csapatba, mert harc közben kereket oldanak. A pap a Small Shire-ben nem 1000-ért éleszti fel a karaktereket, hanem szintenként 900-ért. Az öregedést 3600-ért gyógyítja. A program az eredeti karaktereket nem engedi kidobni a csapatból, még akkor sem, ha halottak. A tolvajt érdemes az 5. helyre rakni, így őt emberrel támadhatunk (igaz, a tolvaj csak minden második körben tud.)."* ***Válaszaim:*** a **repülő szőnyeg** szerepéről már írtam. Amikor **ARBORIA**-ba teleportálsz, akkor a gép tényleg *„hülyeségeket"* kérdez... *ez a gyári védelem*. **Kétfajta megoldás létezik:** a legegyszerűbb, ha **MEGRENDELED az én verzíómat**, mert abban **NINCSENEK kérdések**... ezenkívül már lementek az ezzel kapcsolatos **megtörési módszerek**. Az **Időmester** *nem tudom kicsoda, bár néha nem ártana, amikor reggel a kocsma erkélyén heverve döbbenek arra, hogy suli is van a világon...* kom**Oi!**ra fordítva a szót, a **CHRONOMANCER** arra való, hogy tudjál **teleportálni**... érdekes, **enélkül nem mehetsz át SEMMILYEN más világba**. Te meg már **Arboria** felé kacsingatsz... aminek **teleportja** egyébként az **U-alakú facsoportnál** van, a *pontos* helyért *NEM MEGYEK VISSZA*, mivel a játék végénél tartok...

- **Jahny©®™ (Simon János), Budapest**

DIZZY 3. *[TGMS]*

Ezt a leírást alapvetően **Forgács Viktor** készítette, én kissé megfésültem és az általa készített térképet „átrajzoltam". Szóval gondolom **C64**-eseknek ismerős lehet a tojásmutáns eddigi életútja. **PLUS/4-re** természetesen itt is a harmadik rész készült el (elsőre), mint a ***BARD'S TALE*** esetében — úgy látszik ez már stílus marad. Most jöjjenek a tippek (lehet, hogy 1 teljes leírást csinálok majd) sűrített formában:

- Legelőször is dobjuk meg a troll-t egy **friss alma** c. dologgal.
- A továbbjutást akadályozza a tűz, ugyebár van arra egy **kancsó** víz, ekkor nem árt felvenni a víz mellet lévő **követ**.
- Okosabbak a kancsó melletti **kenyeret** is felveték a patkánynak.
- A kapcsolót természetesen — ki hitte volna — **be kell kapcsolni**.
- A haveruntól szerzett **kötelet** a krokodil pofájára lehet tekerni, mondjuk ez nem szükséges, de könnyebb (lesz majd) átjutni.
- Az orrszarvú nak a fenti szobában szerzett **csontot** kell odaadni.
- A madaraktól ebben a játékban **nem árt** óvakodni.
- A köveket a vízbe lehet dobni, ilyenkor Archimedes törvénye érvényesül és **át tudunk jutni a túloldalra...**
- ...és meg tudjuk szerezni az **altatót**, amit a sárkánynak kell odaajándékozni. Ez a krokodil után lévő pályán van, a krokodilnál lehet még találni a (második) **harmadik követ (ami ugyebár az említett törvény létjogosultságához kell... SORRY!)**, meg egy üveg whiskyt is, ez a szokásos dolgokat fogja kiváltani (**...a múltkor így hívtak ki felelni kémiából... csak az etil-alkholról tudtam pár gargalizált mondatot kiejteni ill. kicsobbantani...**).
- Minden levél, korlát és ablak mögé nézzunk be, mert ott is lehet találni **pénzt. A játék elsődleges célja 30 coins-t összegyűjteni!**
- Az **üres vödröt** vízzel kell megtölteni, de ne a legmélyebb résznél.
- Ha a királyt megtaláljuk, akkor ajándékozzuk neki oda a **kecskeszar(IDE MIT raknál?!)vat**, erre megkapjuk a **paszulyt**, ezt a földbuckára kell helyezni és meglocsolni! Gondolom kies **sörnélküli** gyermekkorában mindenki hallgatott valami mesét erről az **égigérőről**...
- A felhők azért vannak, hogy ugráljunk rajta. **Logikus? Nem!**
- **A zöld sárkány keresi a fiókáját.** Ez most **nem hirdetés**, hanem komOl, valahol van **1 sárkánytojás,** s már csak 1 logikai bukfenc kell.
- A kőfal megtörésére egy **csákányt** kell szereznünk és a torony szobában lévő ajtón kopogni kell. Egy **kopogtatóval**. Ezek kb. annyira értelmes dolgok, mint a felhőn való ugrálás (**BOCS Viktor**!).
- Minden **aranykulcsot** a helyére rakva elindíthatjuk a lifteket.
- A **feszítővassal** az aknát záró ajtót lehet kinyitni.
- A **„lepedő"**-vel a „szögeket" tudjuk lefedni, hogy ne szúrjanak ki.

Szerintem ehhez nem is kell leírás, ezt azért mondom, mert őszintén szólva a madárnál már kezdtem lefonnyadni... nem azért, mert a játék minősége ****, hanem. Egyébként **a legjobb mászkálós stuffz** a ***GIANA SISTERS***-en kívül (utóbbi hasonlít a Nintendo ***Mario Bros***hoz. Csodás)!

- **Jahny©®™ (Simon János), Budapest**



PIPEMANIA *[RACHY]*

RACHY programjáról érdemes egy kisebb leírást leadni, már csak azért is, mert **ő és *LACO of WLS*** is beküldték az anyagot a játékról. Egyébként még itt megemlíteném, hogy szívesen segítek a terjesztés**EK**ben, pl. az **ADVENTURE BS**. esetében is, ezért nem ártana felkeresned, akár telefonon (**1-636-971**), akár a **CoV címen**! Nos, ez a program még véletlenül sem a **C64**-es játék, annál **SOKKAL jobb**! A lényeg mondjuk ugyanaz, **csöveket kell lefektetni**, **logikai-ügyességi**. Egy nyillal egy **7x7**-es mátrix környékén mászkálhatunk és **8 féle** cső közül válogathatunk. Ezeket úgy kell elhelyezni, hogy a **bal alsó** sarokból a **jobb felsőbe** juthasson a víz. Ha az idő lejár, elindul a víz...

Irányítás:
'**Z**', '**X**' — jobbra & balra
';', '/' — fel, le
'**SHIFT**' — elem választása, lerakás,
vagy JOY, minkettő port, akár egyszerre is.
'**ESC**' — vissza a választáshoz (pause)
'**RETURN**' — a víz elindítása, ez akkor érdemes, ha már készen vagyunk; a pontszámot gyarapítja
'**INS/DEL**' — feladás, 1 játékban összesen **ötször**! Van olyan alakzat, amin **nem folyik át** a víz, a későbbi pályákon! Ha azon a helyen, ahová teszel, már van egy másik elem, akkor azt **beljebb nyomja** (ha még nem ért át a másik oldalra). Vannak olyan **rögzített részek**, amiket nem lehet benyomni...

Összefoglalva:

Kissé **nehéz lett a játék**, a idő is kevés, ettől függetlenül mindenképpen érdemes beszerezned (**tőlem**...)! Külön érdekesség, hogy befejezésül egy szép képpel lehet élménydúsabb az életed (**...a kép nem valami csendélet, vagy elvont remekmű, hanem egy AKTuális téma feldolgozása... khm.**). Hogy ehhez könnyebben juss, íme a pályakódok: LAMER, BYTES, YOMAN, PLACE, MTV, CRASH, SLASH, ATOM, SONJA, COKES.
Tényleg COOOL!, PC-n régebben imádtam!

- **Jahny©®™ (Simon János), Budapest**

BLUE ANGEL 69 (+++) *[TCFS]*

Kissé lepadlóztam, mert pár emberke leírta, hogy **nem tud vele játszani**. Hát ez nagyszerű. A játék lényege, hogy *logikai úton felszabadítsunk hét „robotnéni" képét*. A logikai játék meg úgy néz ki, hogy egy táblán számokat látsz, amik növelik illetve csökkentik a pontszámot (sötétebbek csökkentik...), az egyik player függőlegesen szedegethet, a másik vízszintesen, ez adja meg a játék lényegét, mert mindenki csak az előző lépés neki megfelelő sorában léphet. **Ezt most jól megmondtam...** szóval, ha én szedek a — mondjuk — **A** sorban, az **5.** kockát, *vízszintesen*, akkor a gép csak az **5.** sorból szedhet, *függőlegesen*. Akkor van szívás, amikor már nincs mit szedni, ilyenkor sajnos *újra* kell kezdenünk a játékot, erre tehát nem árt vigyázni (akkor sem, amikor gyenge szinten vagyunk). Szóval ez **egy NAGYON ACE játék**, *szép grafikával & COOL! zenével*. Sőt, agymunka is!!!

Ugyanez a lényege az eredeti *kazettás* **BLUE ANGEL**-nek és a **PICK IT** c. *szintén kazettás* (**is**) játéknak!!!

- **Jahny©®™ (Simon János), Budapest**

DIAMOND TOWN *térkép (by Szabó Sándor, Mezőberény)*

1 *	2	3	4	5 ☺	6	7 ☺	8	9 ☺	10 ☺		
11 ☺	12	13	14	15 ☺	16	17 ☺	18 ?	19	20 ☺		
21 ☺	22	23	24	25 ☺	26 ☺	27	28 ?	29 ☺	30 ☺	52	53
31	32 ☺	33 ☺	34	35	36 ☺	37 ☺	38 ☺	39 ☺	40	51 ☺	54 cél →
41 ☺	42 ?	43 ☺	44 ☺	45 ☺	46 ☺	47 ☺	48 ☺	49 ☺	50		

☺: Szörny; *: Start (1) ? = Oda nem sikerült bejutni
Ajánlott útvonal: 1,2,3,4,14,15,25,26,27,37,36,46,47,48,38,39,29,30,40,51,52,53,54
Örökélet: játék közben: RUN/STOP + RESET + IKSZ + RETURN,
az 1220-as sorban LI = LI — 1 (1 —> 0)

Elnézést kérünk mindazoktól, akik most a hangkártya cikk(sorozat) folytatását várták, de DOKI bátyó most éppen e témában készülő könyvével van elfoglalva, vagyis ez most minden energiáját felemészti, de azt üzeni, ha az a könyv megjelenik, abból majd mindenki csillapíthatja szomját a hangkártya témát illetően.

Egy számmal korábban némi memóriaokfejtést tettünk közzé, ami szép, meg jó is volt, ám a levelek visszajelzései alapján úgy látjuk nem ártana tisztázni a processzorok üzemmódjával kapcsolatos dolgokat. Lássuk tehát:

PC Info

A processzorokról

1.) A **286-os**nak van real üzemmódja, ez az elsődleges, a Protected csak éppen szárnybontogatás volt. Ez sajnos látszik is, ha egy 286-ost átbillentünk Protected módba, akkor onnan nem jövünk vissza. A processzor Protected bitje — az a flagek egyike — csak bebillenthető, törölni már nem lehet. A megoldás igen csalafinta és a gép fizikai architektúrájához kapcsolódik, többszörös kizárásokon és CMOS bűvészkedéseken keresztül.

2.) A **processzor klónok** az esetek jelentős részében csak architektúrális szinten különböznek a valódi Intel chipektől. Pl. az AMD (Advanced Micro Devices) chipjei általában mikrokódoltak, míg az Intel a huzalozott logikát választotta. Kifelé a procik csak valamilyen bekapcsolás utáni regiszter tartalmából különböztethetők meg. Ettől kompatibilisek! Sőt ettől detektálhatók az egyes eltérő típusok. Kifelé azonosak, tehát szükséges, hogy ha el szeretnék adni PC kompatibilis alaplapokba a cégek a procijaikat, akkor tartalmazza az összes módot!!!

3.) A **286 a Protected módban** 1 GigaByte memóriát tud címezni. Ekkor ui. a címzés ún. diszkriptorokon keresztül történik, melyek két táblában csoportosulnak. Mindegyik diszkriptor sok egyéb dolog mellett a szegmens hosszát is tartalmazza, taszkonként két — egy extra ún. lokális tábla lehet, a másik a minden taszk számára közös globális tábla deszkriptor. Tehát $2^{13} \times 2 \times 2^{16} = 2^{30}$ tehát IGB.

4.) A **386** azért egy kicsit többet is tud. Architektúrálisan a következő változások kerültek be a 386-ba:
- A legfontosabb PIPELINE, ennek segítségével gyakorlatilag a gépi ciklusok szükséges számánál kevesebb ciklus alatt lehet read/write ciklusokat végrehajtani. Alapja a következő: a proci a címzés és olvasás vagy írás után a következő ciklust a READY jel beérkezése után kezdi el. Pipeline módban nem vár READY jelre és már hamarabb kiteszi a címbuszra a következő címet és beállítja a vezérlőjeleket!
- Hasonlóan mutatkoznak jelek az utasítás végrehajtása terén is a pipeline kialakítására, ez azonban még csak kísérlet.
- 16 byte-os kód cache, ez kicsi, de korábban ez sem volt!
- Page kezelő, ennek segítségével válik lehetővé a 64 TeraByte címzése, ui. minden deszkriptor esetében megadható, hogy az page-elt, vagy sem. Egy page oldal 4 KB méretű, ebből 64K lehet és újra a két tábla pro taszk. Plusz ehhez jönnek a page táblák. Szép ugye? Megjegyzés: A fenti számokat memóriává alakítva nem jön ki a 64TB, de a paging mechanizmus nem is egészen így működik!
- Debug regiszterek és control regiszterek kerültek be, plusz a régi regiszterek 32 bitesek lettek.
- A page cache számára teszt regiszterek kerültek a prociba.
- Új bitmanipuláló utasításokkal bővült.
- Bővült a Protected mód is, már 0. privilégium szintről visszatérhetünk real módba.

5.) A **486-os** nem csak az FPU-val lett gazdagabb! Sőt az On-Chip memória cache is csak alap. A poén a 4 utas asszociatív elérés, ami azt jelenti, hogy megadjuk, amit keresünk, mire a 4, darabonként 2 kB memória azt mondja, hogy bennem van! Tehát a memória ezen esetben nem címmel, hanem tartalommal címezhető. A négy darab a költségek csökkentése és a hatékonyság viszonylagos szintentartása miatt van. Lehetne ui. egy 8kB-os cache-t is csinálni, de az úr isten pénze sem lenne elég rá, már ha a fizikai korlátokat elhanyagoljuk! A legfontosabb az utasításvégrehajtás pipeline-olása, minek következtében képes az utasítások egy részét kevesebb, mint egy órajelciklus alatt végrehajtani. Valagol így működnek a RISC procik is. Ez természetesen a 8086 miatt nem lett teljes RISC alap! Hát igen, itt mutatkoznak meg a kompatibilitás örömei. Új utasítások is bekerültek: 3 darab!

6.) **Pentium.** Mivel több? Hát: Superscaler integer egység, ami kicsit nagyképű, de igaz, ui. két integer ALU van benne, és a hozzátartozó prdikciós ugrásszámláló egység. A két ALU párhuzamosan képes integer műveleteket elvégezni. Ez RISC funkció!! Új regiszterek, több FP és AX regiszter, huzalozott integer műveletek a 486 mikrokódolt végrehajtása helyett. 8 lépéses FP végrehajtó pipeline, ami segítségével ütemciklusonként egy FP művelet hajtható végre! Gyorsított cache ütemező, page-elt üzemmódban már nem 4kB-os page-ek használhatók, hanem 2MB vagy 4MB nagyságúak! Technológiai újítás a BiCMOS 0.8 mikronos háromrétegű lapka. A 386 CHMOS III, vagy CHMOS IV technológiájú, a 486 pedig CHMOS IV vagy CHMOS V alapú. Fontos, hogy a PENTIUM alaplapok buszvezérlője egy TRIFLEX nevű architektúrán alapul, amivel 267 MB/sec átvitel érhető el. Ez a sebesség tartható az EISA buszok és memóriák közötti kommunikáció esetében is! Végül néhány szempont: a RISC-ek — mint pl. a DEC AXP — inkább a float műveletek végzésében erősebbek, no meg a szeparált data-program memória architektúrája gépekben jók! Azután az ALPHA disszipációja 22W, míg a PENTIUM-é csak 13W, ez hűtés/fogyasztás szempontjából is jobb egy PC kaliberű gépbe!

Félreértés ne essen, én utálom az INTEL-t és klónjait, mégis a maguk helyén értékelem őket. Az INTEL lehet, hogy vacak, de mit csináljunk, ha a világ arra felé megy? Nézzétek meg a Mac-et, hova jutott a 68040-ével? Pedig az proci a javából! Mi van a MIPS R2000-R4400 sorozatával? Legfeljebb a Silicon használja meg a HP. Mi van az INMOS transputerével, csak robotikában, meg képi feldolgozásban használják! **Igazságtalan a világ!**

● *FISCHER ERIK*

PICTURE LOADER

DoT barátunk úgy gondolta, ha a .PCX megjelenítő rutin olyan sok embert levélírásra késztetett, most ő is próbára teszi magát. Ezúttal egy .PIC megjelenítő rutinnal ismertet meg bennünket, amely segítségével az *Autodesk Animator*-ban is használatos .PIC-ek varázsolhatók elő.

```
program picture_loader;

uses crt;
var f:file;
   i:longint;
   r:byte;
   g:byte;
   b:byte;
   szin:byte;
   vmem:array [0..63999] of byte
                        absolute $0a000:0;
   tomb:array [0..64000] of byte;

procedure GrOn;
begin
   asm
   mov ax,13h;
   int 10h;
   end;
end;

procedure GrOff;
begin
   asm
   mov ax,3;
   int 10h;
   end;
end;

begin
   writeln;
   writeln('Picture Loader from Autodesk
                  Animator Temporary file');
   writeln('Public Domain Program by DoT/9th
                           BIT Crew (1993)');
   if paramcount=0 then
     begin
     writeln;
     writeln('USAGE: PICLOAD filename');
     writeln('filename: drive,path and name of
                        temp file to load');
     writeln('The default AA temp file name is
                          "AATEMP2.PIC"');
     exit
     end;

   assign (f,paramstr(1));
   reset(f,1);
   blockread(f,tomb,800);
   i:=0;
   gron;
   repeat
      r:=tomb[i+32];
      g:=tomb[i+33];
      b:=tomb[i+34];
      szin:=i div 3;
      asm
      mov ax,1010h
      xor bx,bx
      xor dx,dx
      mov bl,szin
      mov dh,r
      mov ch,g
      mov cl,b
      int 10h
      end;
      i:=i+3;
   until i>768;

   blockread(f,tomb,63999);
   for i:=0 to 63999 do
      begin
        vmem[i]:=tomb[i];
      end;
   close(f);
   repeat until keypressed;
   groff;
end.
```

● *DoT*

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

• Szeretnél több ezer ingyenprogramhoz jutni? Két éven belül pedig ingyen floppyhoz? Lépj be a JANO SOFT-hoz. Egyszeri 700,- Ft-os befektetést igényel. Csak magnósok jelentkezését várjuk. Válaszborítékért tájékoztatót küldünk. **JANO SOFT**, Tatabánya, II. Szellim út 19. 2800. Tel.: (06-34) 333-132.

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII. Dalnok u.5. 1171

• C64-re 60 perces kazettán játékprogramok eladók! Kazettával együtt: 295,- Ft/db. Ha 4-et rendel, 5-öt kap, 6-ot rendel, 8-at kap akció. 50 féle kazetta. Válaszborítékért listát küldök. **Grásl János**, Tatabánya, II. Szellim út 19. 2800. Tel.: (06-34) 333-132.

• C64-re programokat cserélek, csak lemezen. Listát küldök, és kérek. **Czifra Zoltán**, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• C64-es vagy? Minden hónapban a legjobb és legújabb programokat szeretnéd leghamarabb és legolcsóbban? Ha igen, akkor Te a mi emberünk vagy! Lépj be a klubunkba!!! Bővebb infot levélben ad: The BEST COMMODORE 64 CLUB, **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700, vagy a (06-44) 313-663-as telefonon 18 óra után.

• Yo Man! Kéne új stuff, mi? Hát akkor itt van a cím, ahol rendelhetsz: demót, játékot és felhasználói programot C64-re és Amigára! **Rapper of ISCH crew (Tanos Krisztián)**, Budapest, XX.Kossuth Lajos 36. V/59. 1204. Tel.: 1229-592.

• C64-es játékprogramok nagy választékban. **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 354-974.

64 hardware

• Eladó egy jó állapotban lévő C64 számítógép + 1541 floppy drive + 57 lemez tele jobbnál jobb játékokkal + magnó + 6 db. játék kazetta + joystick + szakirodalom. Ár: 25.000,- Ft, vagy Amiga 500 pluszra cserélném ráfizetéssel is! Címem: **Kocsis András**, Tass, Damjanich u.4. 6098

• C64/II. + 1541/II. + magnó + 20 db. kazetta + 260 db. lemez játékkal, felhasználói programmal + cartridge + lemeztartó + joy + porvédő + szakirodalom eladó kb. 35.000,- Ft-ért. **Szabó Sándor**, Budapest, XIII. Babér u. 29. I/7. 1131 (délután)

• Eladó! Garanciális C64/II. + 1541/II. floppy + 60 db. lemez + 100 db-os lemeztartó + 1 db. joy + házi reset + egyéb. Irányár: 17.000,- Ft. Cím: **Speier Kálmán**, Esztergom, Bánomi ltp. 24. 3/3. 2500. Tel.: (06-33) 315-848.

• Eladó: 1 db. C64 + 1571 floppy drive + 24 teli és 16 üres lemez + magnó + 2 playeres joystick + 9 kazetta + csillagászati és egy modul cartridge + szakkönyvek + pár újság. Érdeklődni csak telefonon: **Kövess Péter**, Bp. 114-8511 (17-18 óráig)

• Eladó: C64 + floppy drive + datasette + 3 joystick + mouse + lemezek + szakkönyvek + játékleírások. Együtt: 20.000,- Ft-ért. Címem: **Rádai Róbert**, Miskolc, Erdő u.32. 3535. Tel.: 333-568.

• Eladó: C64 (Reset+CPU stop), 2 datasette (olvasós jelzővel), 2 új mikrokapcsolós infra joy, tape turbo cartridge, 23 db. kazetta. Bármelyik külön is! Árajánlatokat kérek! **Vilhelm Balázs**, Ecseny, Petőfi u. 115. 7457

• Eladó: C64/II. + 1541/II. floppy drive + 80 lemez játékokkal + datasette + 7 kazetta (2 gyári) + 2 joystick + rengeteg szakkönyv. Irányár: 20.000,- Ft. **Varga Péter**, Budapest, IV.Megyeri u. 208. IX/32. 1046. Tel.: 180-9847.

• Eladó: 1 éves C64/II., 3 hónapos floppy drive, magnó, 3 joy, cartridge, reset, 15 kazetta, 50 lemez, lemeztartó, könyvek. Kb. 20-22.000,- Ft-ért. **Rádler Lajos**, Fertőendréd, Süttöri u.6. 9442. Tel.: (06-99) 380-725.

• Eladó egy Commodore MPS 803-as nyomtató. Ár: megegyezés szerint. **Boros Attila**, Hajdúszoboszló, Hősök tere 21. 4200. Telefon: (06-52) 365-272.

Elsőkézből, keveset használt C64/II + 1541-es floppy-drive + 1535-ös magnó + 2 joy + hangdigitalizáló, software + fényceruza + játék, segédprogramok + rengeteg szakirodalom. Ár: 29.000,- Ft. Tel.: 209-1444/135-ös mellék. Cím: **Bakk István**, Budaörs, Baross u. 112. 2040

• Eladó: kitűnő állapotban lévő C64/II, 1541-es floppy drive, joystick, lemeztartó játéklemezekkel. Ára: 16.000,- Ft. Érdeklődni lehet: 15-18h-ig. Cím: **Török Csaba**, Budapest, XI.Zólyomi út 44/A. 1112

• Eladó egy C64/II. + floppy + MPS 802 nyomtató + 105 lemez programmal tele + joystick + Cartridge V. Cím: **Szabó László**, Hajdúböszörmény, Győrössy kert 14. 1/5. 4220.

• Eladó egy jó állapotban lévő C64/II. + 1541/II. floppy (1 év garanciával) + magnó + cartridge + 3 joystick + kazetták, lemezek jó programokkal + szakkönyvek. Érdeklődni: **Ambrus Roland**, Kaposvár, Losonc utca 4. 7400. Tel.: (06-82) 312-304.

• C64/II. + 1541/II. + magnó + 20 db. kazetta + 260 db. lemez játékkal, felhasználói programmal + cartridge + lemeztartó + joy + porvédő + szakirodalom eladó kb. 35.000,- Ft-ért. **Szabó Sándor**, Budapest, XIII. Babér u. 29. I/7. 1131 (délután)

Amiga

• Legújabb Amiga programok nagy választékban eladók! Cím: **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tér 2. I/6. 1092. Tel.: 2178-812.

• Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB, óra), TV-modulátor, 3.5" külső drive (garanciális), 300 lemez játékprogramokkal, könyvek, joystick, mouse pad. Ár: 49.000,- Ft. Cím: **Ifj. Kövesdi Tibor**, Vác, Kápolna u.27. 2600. Tel.: (06-27) 315-886.

• Yo Man! Kéne új stuff, mi? Hát akkor itt van a cím, ahol rendelhetsz: demót, játékot és felhasználói programot C64-re és Amigára! **Rapper of ISCH crew (Tanos Krisztián)**, Budapest, XX.Kossuth Lajos 36. V/59. 1204. Tel.: 1229-592 (csak üzenet)

• Eladó fél éves Amiga 500, 1.3-as + 1MB RAM (Fast/Chip átkapcsolható) + TV modulátor + szakirodalom + sok-sok egyéb dolog. Ugyanitt Action Replay Mk.III.+ törőkártya. Ár: megegyezés szerint. **Kakuk Zoltán**, Vác, Tel.: (06-27) 311-682.

• Eladó egy 1 MB-ra bővített Amiga 1000-es számítógép modulátorral, 180 lemeznyi programmal, hardware szintű vírusellenőrzővel, egérrel, 1 joystick-kal, szakirodalommal. Irányár: 39.800,- Ft. **Varga Péter**, Budapest, IV.Megyeri u. 208. IX/32. 1046. Tel.: 180-9847.

• Eladó: Amiga 500 1MB RAM-mal + 1084S monitor + 3.5" és 5.25" külső drive + 80 MB-os winchester + MPS 1230-as nyomtató + 400 db. 3.5"-os és 100 db. 5.25"-os lemez játékokkal + 2 joystick. Érdeklődni (este) a (06-62) 314-343-as telefonon (**Troján Imre**, Szeged).

• Eladó: Amiga 500 1 M-ra bővítve + MONITOR + Modulátor + Joystick + 80 lemez (A-Train, Civ.): 25.000,- Ft. **Vida István**, Kaposvár, Zaranyi lt. 8/3. Tel.: (06-82) 313-118.

• Amiga 500 (V1.3), 512 KB-os órás memóriabővítővel 23.000,- Ft-ért eladó. **Takács Bálint**, Selyp (Lőrinci), Cukorgyári lt. 18. 3024. Tel.: (06-38) 388-133/179-es mellék (lehetőleg hétvégén!)

• Amiga AGA programcsere. **Dancsó Attila**, Békéscsaba, Lencsési 55-57. IV/24. 5600

• Amiga 1084S monitor 20.000,- Ft, kis- és nagy külső drive-ok 7.000—8.000,- Ft, Boot-szelektor 500,- Ft, lemezek 500-as és 1200-as gépre 80,- Ft-ért eladók. 100-as diskboxok 500,- Ft! **Jancsó Ákos**, Budapest, XII.Arató u.29. 1121. Tel.: 165-65-34.

• Amiga demok első kézből ezen a címen. Minden héten 20-30 lemez új utility, packok, trackmok. Cím: **Rapper of ISCH crew (Tanos Krisztián)**, Budapest, XX. Kossuth Lajos 36. V/59. 1204. Tel.: 1229-592 (csak üzenet)

• Eladó: Amiga 500 + 2 MByte RAM + TV modulátor + egér + pad + joy + 50 lemez + lemeztartó. Mindössze: 34.000,- Ft-ért! Érdeklődni: **Papp Norbert**, Miskolc, Kulich Gyula u.4. 4/1. 3529. Tel.: (06-46) 316-801.

PC

• PC-s játék- és felhasználói programok 1000 lemezes választékból INGYEN!!! **Haár László**, Budapest, XIII.Dráva u.11. 1133. Tel.: 1732-008.

• 1 GB PC-s játék eladó. Köztük a legújabbak. **Dancsó Attila**, Békéscsaba, Lencsési 55-57. IV/24. 5600

• PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékot küldj! **Kévés János**, Soltvadkert, Zalka u. 22. 6230.

• Olcsón eladó egy AT-286/21, Mono VGA, 80-ra duplázott wincsi + rengeteg játék és felhasználói program, pl.: X-Wing, Elvira III, Microprose Formula One stb... Érdeklődni lehetőleg 6 óra után. Cím: **Szász Róbert**, Miskolc, Csokonai u. 82. 3528. Tel.: (06-46) 380-351.

• Eladó új, garanciális, minőségi AT 386 DX-40 MHz, 4 MB RAM, 260 MB winchester, 1.2 MB floppy drive, 101 g. bill., Sound Blaster hangkártya. Ugyanitt vadonatúj programok AT-re. **Risa Róbert**, Tápiószecső, Révai u. 13. 2251

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204.

• IBM programok nagy választékban kedvező áron kaphatók. Cím: **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 173-0086.

• PC-re programcsere. Listát kérek! **Simon Zoltán**, Budapest, XIII. Visegrádi u. 60. 1132

Plusi és társai

Commodore Plus/4, 1551 floppy-val, 150 lemez programokkal, magnóval, szakirodalommal, joystickkel sürgősen eladó! Irányár: 16.000,- Ft, külön is! Beregszászi Attila, Ősi, Sallai u.32. 8161. Tel.: (06-88) 355-512.

• C+4-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII. Dalnok u.5. 1171

• Eladó! Bővített C16 + 1541/II. floppy drive + kb. 80 lemez + kazetták + 3 joystick + könyvek + 1 tisztítólemez. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni lehet: **Uhrin Tamás**, Szeged, Pentelei sor 3. 6723. Tel.: (06-62) 476-356.

• Plus/4-es programok a SU-VI Soft-tól. Minőség, megbízhatóság, design! Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u.10. 7623. Tel.: (06-72) 323-113.

• Helló! Kell egy penge PLUSI? Alapgép monitorral, magnóval, szakirodalommal. Feltétlenül írj, nem bánod meg! Válaszboríték (felbélyegezve) nem árt, ha van! **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330

• Plus/4-es programcsere kazettán! Listáért listát küldök! Válaszborítékosok előnyben! Megvan pl. Laser Squad I-II., Dizzy III., Doomdark's Revenge stb. Cím: **Nyeste Roland**, Mezőkövesd, Ady Endre u.64. 3400

• Programozók figyelem!!! Van itthon 2 db. képem raktáron! En +4-en nem írok már programokat és nem akarom, hogy kárba vesszenek, ezért odaadom annak, akinek éppen kell. Az egyik egy repülőt ábrázol repülés közben (híres), a másik meg némi „kis" női mellecskét (mult). Szép képek, tehát bele lehet rakni bármilyen igényes programba. Ha kell, akkor küldj egy kazettát. Válaszbélyeget nem kérek, viszont vehetsz fel néhány '92/93-as programot. Minden jelentkezőnek elküldöm, ezért nem kell majd egymást lopással vádolni. Címem: **Szabó Sándor**, Mezőberény, Szent István u.4/B. 5650

• Hello! Akarsz egy penge Plusit? Küldj árajánlatot! Alapgép + zöld-fekete monitor + magnó + rengeteg játék + leírások + szakirodalom + miegymás. **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330.

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

• C16 számítógép memóriabővítővel, magnóval, trafóval, kazettákkal és joystickkel eladó: 10.000,- Ft. Cím: **Imre Krisztián**, Szepetnek, Kossuth Lajos út 73. 8861.

• C+4-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII. Dalnok u.5. 1171

Egyéb

• C64-es lemezesek! Egy új CLUB alakult a számotokra, melyben fantasztikus lehetőséghez juthattok!! Ilyen még nem volt! Bélyeges válaszborítékért tájékoztatót küldök. Írjatok!!! **Petrovics Zoltán**, Veresegyház, Hársfa u.1. 2112.

Szeretnél AMIGA-zenéket hallgatni, de nincs Amigád? A megoldás: minden idők legjobb AMIGAdemo-zenéi HI-FI minőségben és sztereoban audiokazettán. Megrendelhető: **Ádám Sándor**, Szolnok, Krúdy Gyula út 114. 5008.

• Eladó egy 52-es lyukas bakancs. Érdeklődni: **levélben a szerkesztőség címén.**

A hónap TOP listái:

C64	Amiga	PC	Plus/4
Centauri Alliance	Syndicate	Betrayal at Krondor	Bard's Tale III./Pigmy
Pirates!	Elite 2.-Frontier	Syndicate	Laser Squad I-II./TGMS
Starship Commander	Dune II.	Stronghold	Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Examination	Ishar II.	Elite 2.-Frontier	Battle Chess/Pigmy
Strike Fleet	EOB 2.	Ishar 2.	Pipemania 2/TCFS
ULTIMA sorozat	One Step Beyond	Day of the Tentacle	Karateka/Ceekay
Sleepwalker	History Line '14-18	Privateer	Supremacy/TGMS
Cool World	Trex Warrior	Larry 6.	Cloud Kingdoms/TCFS
A gonosz herceg	Civilization	Jurassic Park	Goonies/Muffbusters
The Ormus Saga II.	Battle Isle	Dune 2.	Grand P.Circuit/TCFS

Ukmukfuck! Mi, hogy ez miféle beköszöntő? Mérges vagyok! A minap állok egy busz- (angol kiejtésben inkább hagyjuk)-megállóban és egy pofa tisztes távolságból elkezdett gusztálni. Azért tisztes távolságból, mert úgy láttam, a vállapján két kis fehér csillag akart majdnem leesni, ma' annyira nem tartotta a cérna. Cérnára, cinegére, mondtam volna, ha még a Cinege (vagy Czinege?) lett volna a kekiruhások főnöke, így aztán fontolóra vettem, mi néznivaló van rajtam? A fülbevalóm? Az nem lehet, épp a múltkor hagytam el. A Martens a lábamon? Egy tisztesnek ez nem hiszem, hogy olyan érdekes dolog volna. A bombázó dzsekkim? Volt még vagy három csókán a megállóban, úgyhogy ezt is elvetettem. A, megvan, a pólóm! Ezen akadhatott fenn a szeme barátunknak... Töprengésem közepette befutott az éjszakai 182-es, szombat lévén „alig" voltak rajta. Kis barátom nagyon jól helyezkedett, ennél jobban nem is pozícionálhatta volna fartájékát az enyémhez, de még így is tisztes távolságban voltunk egymástól. Az egyik kanyarban azon vettem észre magamat, hogy a zsebemben kotorászok. Te jó isten! Villant át az agyamon, hát akkor nekem 3 kezem van. Egyik kezemmel megfogtam a másikat, majd a harmadikat is. Áhá, szóval nem zsebtolvaj. Fejemet kissé hátrafordítottam, rágógumizó pofájával kéjesen az arcomba vigyorgott. Ekkor borult el az agyam. Vérnyomásom úgy a duplájára emelkedett (no nem attól, a keze már nem volt a zsebemben), hirtelen dühömben hatalmasat taszítottam rajta, miközben úgy kétszáz ember megrökönyödésére elkiáltottam magam: *vidd a lábam közül a koszos mancsodat, te rohadt buzi...* **Itt a feszültség a tetőpontján átlendülve csökkenni kezdett. Főhősünk a következő megállónál eliszkolt, pironkodó kislányok, megvető emberek, megjegyzéseket tevő bunkók és további egyenruhások társaságában folytattam utamat, miközben elmerengtem, egy szende bocit ábrázoló póló miféle reakciókat válthat ki egy felpörgött bikában. További konfliktusok elkerülése végett felajánlom megvételre az összes CoV pólómat. Vásárlóim között jegyeket sorsolok ki a 182-es éjszakai járatra...**



A CoV káros az egészségre #99

Hi everybody! (ja és hali Cowboy!-e élsz??) **(Ezt a végét valahogy nem értettem — CoVboy)**
Hová lett a Különszámból a postád? **(A melléklet 16. oldalán van, ha jól számoltam — CoVboy)**
Tán csak nem rúgtak ki? Vagy nyaralás közben elnézed, hogyan rontják le az újság image-ét? **(Nem tudom, te hogy vagy vele, de én nyaralás közben más imag-zsel szoktam foglalkozni — CoVboy)**
Remélem, ezt pótolod. (Vagy megfosztlak benneteket kemény 100 Ft-tól. Választhatsz.) **(1.188 akart lenni az a 100? — CoVboy)**
„Sajnos" Mezőtúrig is elér a CoV sötét keze, úgyhogy lehet, hogy nem váltom be a fenyegetést. **(Ez valami új váltó? Menni most a névértéke a fenyegetésednek? — CoVboy)**
A 32. számot olvasva ötlött az eszembe egy kérdés. (A fekete lista c. levél kapcsán)
Nem gondolkoztál még azon, hogy a „Fekete listásaid" közül miért nem hirdetnek nálad? Én tudok egy lehetséges megoldást; de csak súgva merem elmondani neked. Lehet, hogy náluk meg épp te vagy FEKETE LISTÁN. **(Én is súgok neked valamit: nálam eddig sem lehetett hirdetni, úgyhogy sz***k rá, kinek vagyok a fekete listáján — CoVboy)**
Különben üdvözlök mindenkit, mint már a fentiekben olvashattad. Óóóóóóóóóh! De neveletlen vagyok, még be sem mutatkoztam. My name is: Zsolt Molnar alias SHO-T.
(Molnár Zsolt? Ki mer itt DoT barátom nevével visszaélni? — CoVboy)
Hogyhogy az kicsoda??? Hát ÉN!! Na mindegy. Majd egyszer büszke leszel arra, hogy a Bigsho-t levelét birtoklod.
Ja, míg el nem felejtem. Béla üzeni, hogy gyere haza, mert kilyukadt a fürdőkád.
(Én meg Bélának üzenem: az én fürdőkám mindig is lyukas volt, úgyhogy a két szép szeméért nem fogok hazafáradni — CoVboy)
--- CENSORED ---
Na, Pá! BigSho-T
CoVboy: BigSho-T levelének második részében újabb Dallas epizódokat vetett papírra, melyből csak annyi maradt meg bennem, hogy Ray-nek pálott a szája és Bobby ezt úgy közölte, hogy: PEDIGREE PAL. Egyszóval BigSho-T-nak is megártott a CoV olvasása. Jelenlétem tehát úgy tűnik, továbbra sem haszontalan. Tényleg! A Pedig Répál helyett nem magyarosabb az, hogy Pedig Répázik?

C64-es vírusgazda

Hello KOVboy **(Jajj, ez bántsa a fülemet — CoVboy)**
Épp ez jutott eszünkbe nekem, hogy mi vóna, ha levelet írnák néked. Gondolom, visítozva menekülsz ez ellen a durva behatolás ellen, ami megmaradt agyad helyén tovább irtja a szürke állományt. (A foltos frizeket a gyenge tejhozam miatt már kivágták.)
(Ezt most vegyem sértésnek? — CoVboy)
A C 64-es vírus meséje:
Egyszer volt, hol nem volt, kaptam egy lemezt (történetesen a sajátom volt, de visszakaptam) — ami persze még mindig történetesen a *Maniac Mansion* volt. Történetesen beraktam a drivebe, ami történetesen kiakadt töltés közben. Történetesen hiába kapcsoltam ki-be, de a drive elszállt. (Tök jó szó ez a drive: drive, drive, drive. Na most megnyugodtam.) Eközben olvasgattam a Cov 17-et. A törpénet ugyanaz, a szereplők (törpénetesen) mások. Nekik a vírus szó tetszik. Némi utánajárással kibontakozott előttem a megoldás gyönyörűsége. Na, nem a Füles szerkesztőségétől, hanem történetesen a szám. tech. tancsi magyizta el. Persze én is becsokiztam, hogy vírus így, meg amúgy. A tanárnak azért inkább nem fejtettem ki — tiszta szerencse —, mert kapcsiból hülyének nézett volna. Tehát a „vírus" lemez (*Maniac Mansion*) valószínűleg tartalmazott némi port vagy koszt, amit szemmel nem igazán lehet látni. Persze a drive jóindulatúan letisztítja a fejjel. Ezután aztán lehet várni a prg-t egy ideig. Két megoldás van.

1. Ha garanciális a gép, vagy sok pénzünk van, neadj'isten nem vagyunk 100%-ig meggyőződve zseniális hozzáértésünkről, akkor adjuk szervízbe az egységet.
2. Ellenkező esetben lekapod a burkoló fedelet (előtte azért nem árt kicsavarni a rögzítő csavarokat) és megkeresed a fejet. Ezt némi szemlélődés után a 0-nál nagyobb IQ-jú játékosok megtalálják. Ha mégsem, akkor beraksz egy lemezt, ez biztosan segít. Ha így sem találod meg, akkor nyomás a szemészetre, mert komoly bajok vannak. Ha megvan a fej, akkor Fogd watta, esetleg egy alig használt PZS, vagy libress tampon + (értsd plussz), némi nyúlnyál vagy csigaköpet és tisztít fej. Én azért 96%-os alkoholt ajánlok. Bár egy kissé remegett tőle a kezem, meg duplán láttam - befogtam az egyik szemem és máris jó volt minden - de letisztítottam.

Ezek után még ne szereld össze. Próbáld ki, hogy jó-e. Ha jó, akkor rakd össze. Ha nem jó, akkor ismételd át. Nekem 3.-ra lett tök tiszta. Ha ezután se jó, akkor más baja van. Esetleg egy Vírus. És akkor az isten óvja a C-64-es tábort.
CoVboy: Hát az biztos, hogy ha van olyan, aki komolyan veszi ezt a C64-es vírus dolgot, az csak alulról üti meg azt a bizonyos nullás IQ szintet. Ha tehát egy játék betöltése előtt még biztos, hogy jó volt a drive, és közben adta be a kulcsot, úgy egyetértek azzal, hogy érdemesebb a 2. pontban leírtakkal kezdeni. Azt viszont nem értem, hogy ha jó, akkor miért rakjam össze, mi köze ennek a témának az én intim dolgaimhoz? Mellesleg a májad nem adod kölcsön? Neked már 3-ra tök tiszta lett? 96%-os alkohol után nekem még másnap 11-kor is homályos.
Más. Olvasgattam a Covban a PC-sek hancúrozásait. **(Hallod HANCU? Már a te neveddel is visszaélnek? — CoVboy)** Nem mintha érdekelne, de remélem, már nem tart sokáig. Ennyi erővel lehetne vitázni a 64-ről is. Ez már sokkal több olvasót érint.
Jobb vagy bal kézzel kapcsoljam be a gépet. És főleg melyik ujjal. Ez a létfontosságú kérdés is megér 2 oldalt. Főleg, ha a procik kiadásán annyit tudtak vitázni, vagy esetleges részletkérdéseken annyit problémázni. És ezeken felbuzdulva csoportokba tömörülni, majd egymást szidni.
Erről ennyit. Maradok továbbra is hű olvasótok!
K. Leslie, Dunanewscityből
(Jó, akkor vitázzunk! Mennyit adsz a Getto gépeért? — CoVboy)

Néhány szelet szegedi szalámi

Io T. olvadshow (Szevasz Covboy)!
Jóturo a lóturó, me' abban tür az orrturó!
Na akkó' kezdjük.
CoVboy! Nyírbáld má' meg a leveleket.
(Arra a papírkivágósdira gondolsz? 4-5 éves koromban jó játék volt — CoVboy)
Meééé nem lehet egy értelmes, sejtelmes, rejtelmes, napelemes levelet olvasni. Ha akkordod szívesen(György) segítek a levelek szétválogatásában, az RND-m még kifogástalan (a pofám meg befogástalan). Egyébként asszem nem túzok ha azt mondom, hogy a CoV az egyetlen ifjúsági lap, ami élvezhető (de ha arra gondolsz, amire én, akkor egy roh*** perverz vagy!) **(Rohadt perverz vagyok! — CoVboy)** mind nyelvezetre **(ugye megmondtam — CoVboy)**, mind tartalomra. Ne engedjetek a köznyomásnak, hogy egy +2 leírás legyen pro CoV, mert én spec. ki nem állhatnám ha egy-két ADésD megszállott kedvéért a lapot egy leírás töltene meg. (O.K. túlzok egy kicsit.)
(Ezt vettem észre, de azért kösz hogy segíteni akarsz a szétválogatásban. Küldhetem azt az adagot, ami a CoV 37 hátsó borítóján lévő fotón látható? — CoVboy)
Mellesleg ez a formátum nagyon tetszik, imádok lapozgatni oda-(kocsi)vissza(soremelés) — és mindig hátulról kezdve **(már egyszer úgy emlékszem tisztáztuk ezt a perverz kérdést — CoVboy)** Mellesleg nem gondolod, hogy ez a CoV vásárlás-előfizetés téma egy kicsit lejárt szám? Tetszik, ahogy a mások leveleire írt véleményeket kihagyod, elvégre a levelezési rovat nem kisiskolás-szadista-marxista-szólista-trappista vitafórum (Bocs, ha tévedek.). Nem szeretném, ha az amúgy is kevés helyen egy kefefejű XTra Mócsing zjümmögő, zizzandt agyhelyében megfoga+!%mzott lápi-kardélHaNYaSt kéne olvsnom, amúgy is a kötetlen marhaságok érdekelnek a legjobban. **(Akkor most boldog lehetsz, bár nem tartom kizártnak, hogy mások véleménye szerint a Te irományod lesz egy kefefejű XTra Mócsing zjümmögő, zizzandt agyhelyében megfoga+!%mzott lápi-kardélHaNYaS — CoVboy)**
Másítás ol ásítás
Jó volna az összes megjelent (ha nem jelent meg, az se baj) CoV borítólapjának azon részét, amelyet a sziámi (egyormú) atomcsősz először észrevesz, ha rápillant, a borító belső felére összegyűjteni. A C=64-es borítót nem óhajtanám két szép szemem tüzes sugarába kapni, max. ha az előző megjelent CoV borítóján C=PLUSZ 4-es fotó van (az még letaglózóbb volna, ha magának a gépnek (még mindig C=+4) a csábos idomait vélném érzékelni a LaP-ot borító papírról rám eső fényben.)
(Ejh, minő költői kép. Felvetésed morzsái villámként csaptak át agytekervényem szenzorain, ám két okból sem értek egyet a dologgal. Egyrészt az összes megjelent CoV borítójának fotója nem férne a borító belső felére, csak az egész oldalra. Ez a kisebb probléma. A nagyobb az, hogy mé' kell má' megin' másokkal példálózni. Egyszer mintha már lezártuk volna az ilyen összehasonlítgatósdit. — CoVboy)
Új bekezdés
Jó volna, ha megint leközölnétek a lapban megjelent PRG.-k listáját, mert nem tudom, hogy most küldjem-e az Alone In The Dark leírását, avagy sem? Az elsősegélyekkel ugyanez az aggályom.
CoVboy: Legjobb gálya az aggálya, mert rangidős. Szóval melyikre gondolsz az Alone 2-re? Az jöhet. Lista persze lesz, annak rendje, módja szerint év végén, és az Évkönyvben is. Ez utóbbiban végre lesz Elsősegély lista is, mert már oly sokan hiányolták.
Other...

Több oorának fogva együvé kötött egyed szor-GalmaAsZDA egy Players Handbook elolvasását. Nos én ennél is tovább megyek, közöljétek le a CoV-ban (úgy 1/2 oldal/CoV még nem árthat meg), ugyanis szerénytelen személyem sem na-gyon tudja, hogy mi cserjén dúvadzik egy oLlyan. Ez amúgy csöppet sem gátolja az embert (engem Istent meg pláne nem), a Progromot tövíről hegyí-re átírva (Hja csak úgy magába védtelenül nem in-dulunk neki), a mentést + fegyvereket + páncélo-kat + varázslatokat sem kímélve a tuningolástól hyperül végigviszek mindent.

CoVboy: Köszönjük, hogy ilyen hosszú jövőt jó-solsz a CoV-nak. CoV-onként 1/2 oldalban? Nem semmi. Bocs, ha a a sorozattal az unoká-dat szeretnéd meglepni.

A 3D Constr. Kit 2-t igazán (úgy 1/2 oldal/CoV még nem árthat meg, bár a fentebb említett PLYR's HDBOOK-kal együtt már halálos adagnak számít, nem beszélve arról, hogy testvérkém (Ducus Pacus) játékideje (1 perc/nap) jelentősen visszaesne) leirományozhatnátok, ha megvan a könyvecskéje akkor nem is kell vele annyit szenvednetek. Az első verzió is töööklyiooo, azt is kommentálhatnátok egy két — meg még egy kettő, három (ezt nem lövöm le, valamit hagyok neked is) — mondatban.

CoVboy: 3DCK2 leírás az újságban biztos, hogy nem lesz, már egyszer meg volt fázva a torka, és ecseteltük, hogy mekkora kézikönyv van hozzá.

Begin

Hogy áll a „Fekete Lista" (Hja Omnia, Tshibo éS a Társ. Biz. karte...)?

CoVboy: Kissé előrebb...

Én pályázhatok listavezetői címre (ha ezt vezet-hetném megnyugodnék, és még egy évig nem ül-nék kocsiba (max TD-ben bááár már onnan is ki-toltottak, és barbár egyeddé nyilvánítottak, úgy-hogy marad a babygocart (gy.k. babakocsi) vagy a LADA, bár még nem vagyok 18, ez nem zavar, majd hivatkozási alapul felhozom a STUNTS-ban elért eredményeimet.

CoVboy: Meg is beszéltük, Te vagy az No.1. Most már lenyugodhatsz, és nem is akarok hal-lani rólad legalább 1 évig!

To Getto

Getto grafikái No1-ok (Thja, ezt már hallhattad, de nem egy „szakmabelitől").

Nem is merek cerkát fogni a kezembe **(Én ajánlom inkább a Nogger-t, vagy a Magnum-ot. OLyan mint egy hűvös csók. Izgató, nem? — CoVboy)** a CoV elolvasása után, mert kínos volna, ha azzal gyanúsítanának, hogy lopom a stílust+formát.

Más... A cigánynak — egyensúlyozott a sínen — levágja a vonat a lábát, mire elkezd kiabálni: — Jaj a lábam, jaj a lábam!... mire a mozdonyvezető: — Mit ordítasz, nincs is lábad!)

Tanács: Ne gondold, hogy ma jön el a Világ vége, Ausztráliában már holnap van. (Piceböff)

A Mag-a-Lev-el 3991/1-nek:

Bocs, ha a kistiam nem fizette volna be előre a tagsági díjat, és ezért kétkednetek kellett benne, ő igenis hithű ELTE456-MOLY (gy.k. Jézus).

Ja [juteszembe!], nem kaptatok egy levelet tele EOB 1 tippekkel? [kardok kódjai, Wand kódok [Silvias, Wand of...], pajzsok, sisakok, HP, LEV, WIS, INT, CHA és még sokan mások]. Csak azért lenne fontos, hogy [véletlenül] el ne küldjem még-egyszer. Ugyanez most készül EOB 2-re, örülsz???

CoVboy: Megkaptuk! 50 másikkal együtt. EOB 2 meg megy az új Évkönyvben, úgyhogy azt aján-lom várd meg, olvasd el, és majd utána küldd el a tippjeidet.

Bevezető [bár lehet, hogy neked ez csak a kiveze-tés levezetése lesz]

CoVboy: Szent tehéntőgy! Ez meg csak most kezdi a levelét!

Elhatároztam egy napon [ködös délután, sikolyok, UFO baráti találkozó, Goblinok focimeccse, agyra-mászási olimpia, rabokfa**a], hogy levele[d]t writeolok erre-a-paperre. A dolog [mert csak a ti-tok szivarozhat kint] nehezebb volt, mint vártam. Gondoltam, installálom a magyar Characterkész-letet. Jóvan keyb hu+,850/MU. Kaaattttrrr-hhhrhrhr. Na ennek annyi!!! Viszem a szervizbe. Sunyi pofák leültek [gépem még épen az asztalon várja a boncolási jegyzőkönyvet, miközben az egyik szaki a KÁV szünetben megszüli undorka unokáját, én meg a Pirates legújabb változatát gyakoroltam], fél óra múlva hozták, hogy felfor-rázták a Win-Chit, vihetem, haza [Prffffrofroigr0pr-0qads!!!nyik... nyik+Tarzanüvöltés+bakancsom közeli megtekintése+hullaszeme-szemle+vacso-ra], és hogy ugye én hoztam 2-án a gépemet Winchester gondokkal?? Na rögvest letettem ar-ról, hogy részt vegyek a Zuluk Galaktikus Szu-barktikus Ifjúsági Konferanszéján, inkább elkezd-tem a PRG-ket újratelepíteni.

Sajna az EOB sorozat oda van, pedig a 2. rész megdúrását még be sem fejeztem [Az elsőét meg már elküldtem]. Ziljuma (csövi vissza) kezdem elölről az egészet. Egy újabb napon el6(fogy)ároz-tam, hogy send a leettter to midenn tehenek pász-torkájának. Közben Sonny Bond befut, hogy nem-e láttam Laurat. Mondtam b***d meg más dolgom is van! Pláne most, hogy a Sardaukarok keveslik a zsoldjukat, az Enterprise űrhajómnak még a Jump Driveja bedöglött, miközben a szerelő az áramkö-rei közt + döglött, így nem készültem el azzal a R Turret fallal, amit a Transylvaniai rokonság foga-dására emeltem volna. Szóval elkezdem, írom, írom, egyszer csak észreveszem, hogy a papok focicsapatának edzője (gy. k. Tréningatya) lent csápol egy Trollal karöltve, a CoV Különszámát lo-bogtatva. Szóval v. mondttal hol is hagytam abba 1,5 sorral feljebb?? Hja, newzom az MS DOS EDITOR-t (már van karkterkészlet, az előbbi pró-bálkozás azért nem sikerült, mert Jancsipista cit-romszagú Napiopó a save3.itd-t nevezte át keyb.com-má), iszogatok egy kis békaporonty származékot (te biztos tudod, mifán terem az, hisz a sörbe is azt keverik) K*r*a profi lehetek, mert oda se nézek, és már a CoV vol#1 kész is. Ez egész jó (jó szar), de te most nyilván úsz (ha nem állsz tótágast) (mármint én) aszíszi jópofa, jó po-fán kéne vágni!!, hátdenem?? Epsz codeok. Má aszthittem, játszom egy jót (megjött a csomag a Games Center-től) a Battlehawksszal, de nem, az Istenért sem (énertem se (mármint nemhogy én nem tudom foltogni) akar beTyffani a codeos rész-nél. Átnézem az adott könyvtár DIR-jéét és mit látok (valószínű semmit, mert ekkor egy hangos PUFanással leesik a szemüvegem és kiesik a len-cséje, aminekfolytán holnap lencsefőzelék lesz) ott leledzenek a codeok egy file(zetthal)ban. Thja és a CTRL+Z előtt valami olljasvalami, hogy good luck to hit. Miéé, mit miéé?? Hát azéé mert az Egybeszületettek Országos Tanácsának Elnöke (gy.k. egyorrú) azon tréfát eszelte ki, hogy nem írja le, mikor meliket pöntyögjem vissza a moni-torra. Első (egyben utolsó) felháborodásomban törölgettem a Szerb Felszabadítókkal, a Muzul-mán Ellenzéki Párttal, Megatronnal, a Bucimacik-kal a Games Center HQ-ját, mivel fölmére IQ jááááá(pchiiiiiiiii)t ez látszott a legjobbnak. Ez-után a PRG-re rászabadítottam a Nyolcfejű (majd-nem Sárkányt(apropó sárkány, egy(vajszínű csövi figura, LEV-9012' fedettpályás merülő) ficak be-zörget este egy fogadóba, mit ad Isten a fogadós-né nyit ajtót:

- Adjonisten, kaphatok egy kis ennivalót??
- Fraszost!!

És becsapja az ajtót.

Egy perc sem telik bele, megint kopogtatnak.

- Elnézést, beszélhetnék Györggyel is??)

Win-Chit, bár asszittem ő nem lesz elég, ezért odairányítottam egy Sandwormot, hat Gnómot, a frissensült pizzámat, az eredményt kibővítve lásd a First Aid Kit-ben (apropo kit, mi az abszolút szó-rakozottság??

- KITT, szállj ki a kocsiból!). FtFtpsszaszarrée, mi a jó Isten, már megint kopogtatnak. Anyám az, de egy Firaball mindendt helyrehozott, bár besegített még a kisbaltám (Drow Cleaver (vagy valami ha-sonlatos tárgyika)), a Vörös Október, a Zöld De-cember (ja, ez utóbbi talán mégse). Szóval készü-lök a G.C.-nek írt üdvözlő levél megírásához, mi-kor látom, hogy a cím egy és oszthatatlan a CoV Pf-jével. Na level vissza, (10 Let a=int(rnd(1)+6*100 20 tep level a 30 end) sor-emelés+vádemelés (lásd vol#2).

Juteszembe, nem küldenél egy PUF kazettát?? Úgy hallottam van over ten. A címen alul, bár a Copyright a Macskapi**a KFT. tulajdonát képezi, de a PUF kazettáért + egyheti eledel szegény ki-éheztetett Banthamnak és a tied lehet háromszori felhasználásra (ha nyerék (a ha törölve) akkor korláttan, ha félreteszed fedettpályás trackfutásod, és leközlöd a levél egy részét (az előadások 50%-nál számítanak megtartottnak) akkor pedig akár a kalpagodra is tűzheted, vagy kiírhatod a Ladád aj-tajára, vagy kiírathatod magadat az orvossal), el-lenkező esetben egy körből kimaradsz (Körben áll egy kislányka... (bocs tehénke))! JJéé!! Sőőt kaz-matybazmatydirrdurr csittcsatt kétpuputevehaj-csárevőversenygyőztes!! Csak most vettem észre, hogy a bevezető alatt elkészültem (a neve Jánosné Gyula Asszony) a teljes levéllel. Most már nyugodtan megyek Dercertoi villámba aludni (Thja, valaki forrón szereti, de ez csak 10000 volt), hacsak a Sonic Tankomba nem kell kereket cse-rélni, mert tegnap is lelopták róla a dísztárcsákat azok a fránya Hobgoblinok, dehát ők még gye-rekek!!

Jó szórakozást!

„Bús düledékeiden CoV HQ-nak romvára megáll-nék, de sietek, hogy elérjem a trolit. Kalózkodj, le-velezz, csúcsoríts, s egy részeg beterít!"

Nagy István, Szeged

CoVboy: Juhhéee! Alterego a láthatáron! Ked-ves CoVboy növendék(marha)! Csak egyet kí-vánok: az ég óvja meg tőled Szeged városának békés lakóit.

Újabb kritikus érkezik

Helló Covboy!!!!!!!!

Kb. 1992 óta olvasom rendszeresen a CoV-ot, de még mindig nem tudom, melyik a jobb, a CoV, vagy az 576 Kbyte. Nekik írtam már egy levelet, amire ők válaszoltak, úgyhogy remélem ti is fogtok, vagy úgy áttérek az 576-ra, hogy csak füstölög.

CoVboy: Kedves barátom! Írod, hogy több mint egy éve nem tudod eldönteni: számodra melyik lap a szimpatikusabb. Érdekes hogy ennek a dolognak az eldöntését attól tetted függővé, honnan kapsz választ, és honnan nem. Mi senki-re nem óhajtjuk ráerőltetni a CoV-ot, mellesleg normális ember általában ennél rövidebb idő alatt is el tudja dönteni, melyik lap mellett ma-radjon, ha valóban csak egyet akar megvenni.

Írok némi kritikát is, rovatonként szedve **(Ezt mindjárt gondoltam, aki ilyen kukacosko-dással kezdi, az biztos, hogy kritikával folytatja — CoVboy)**:

News (ejtsd: nyúz): Jó, de amíg ti a newsba írtok egy programról, addig egy másik újságban már 2 számmal ezelőtt írtak róla.

CoVboy: Már megint az összehasonlítgatás. Ha szerinted az a másik újság már 2 számmal előtte lehozza ugyanazt a news-t, miért nem azt ve-szed?

Top lista: Megmondanátok, hogy kiknek a szava-zataival csináljátok meg ezt a listát???

CoVboy: A tiedével nem, mert Te a leveledben nem mellékelted. A nevek felsorolására pedig ez a hely kevés lenne. A lehetőség, hogy valaki be-küldje a TOP 10 javaslatát, mindenki számára adott, és ennek alapján készül el az, amit köz-zéteszünk.

Játékleírások: Szupeeeeer!!! **CoVboy: Meg va-gyok lepődve. Tőled ilyet hallani?**

Tőkös János — öööö — Mákos (bocs Jani!): Sz*r. **CoVboy: Gondolom, most nem örülnél ne-ki, ha a címedet megírnám a TM rovatba eddig cikket beküldő összes olvasónknak...**

+4... (plus 4 sarok): No comment.

Elsősegély: Ez az, ami kell!

Olvasói hirdetések: Hááááát

Covboy Posta: Ez az a rovat, ami miatt a 12.000 olvasóból kb. 5000 veszi ezt az újságot. Te monddd Kábbój! Úgy Kábé Hány éves vagy? Rövid közvéleménykutatást tatottam (Még a suliba, a CoV rajongók között) amiből sok vélemény derült ki (nem bulit be, hanem derült ki!) pé el (például): 20, 25, 39, 40, 67, 70, 9;

CoVboy: Az 5000 szerintem kevés, de mindegy. A suliban egyébként majdnem jól tippeltek. Va-lóban 9 és 70 között, a többi meg legyen az én titkom. Tudod elit körökben van egy aranysza-bály: két dologról nem illik faggatni valakit. Az egyik, hogy hány éves, a másik pedig az, hogy mennyi pénze van? Tényleg nem adsz kölcsön egy huszast a hó végéig? Még pont annyi hiány-zik a CoV jövő évi előfizetéséhez...

Vegyük a legfőbb témát: az újságosnénit: pl. teg-napelőtt, amikor megvettem a CoV-ot (pontosab-ban a sorban álltam) az előttem álló hölgy (akit mellesleg a háta mögött a „lakótelep pletykafész-kének" neveznek) belekezdett életének elmesélé-sébe (túl van az ötödik x-en). Szóval elkezdett du-málni, amikor hallom, hogy jó a busz, s nekem si-etnem kell edzésre! Hát lesz, ami lesz, előretola-kodom és kérek egy CoV-ot. Íme a párbeszéd lírai változata:

Én — Na nyomasson ide egy CoV-ot, de gyorsan, vagy elmegy a buszom, és nem állok jót magamért!

Lakótelepi pletykafészek (ezentúl Lp) — Milyen szemtelenek ezek a mai fiatalok!

Én — Kuss!!!

Az újságos — Kb 3 percet keresi — Hát ez volt az utosó te sz**rjancsi! 99 ruppó lesz!

Mivel a busz már messze jár, megvárom míg elő-kotorja az 1 forintomat, Lp óriási megrökönyödé-sére, hát még az újságosnak állt el a lélegzete!!!

Lp — Csak nem visszakéred azt az 1 forintot?

Újságos — Nem adsz borravalót?

Én — Ha maga ebből tud venni bort, akkor én va-gyok Szergej bubka! — (pedig nem én vagyok, el lehet hinni!) Nnna, mire vége lett (lapp, észt, finn) a párbeszédnek, jött is a busz, s szépen odaértem az edzésre. Hát ennyi a levél, remé-lem válaszolsz, ha lehet, akkor az újság lapjain, mivel csak 1 borítékot találtam itthon. Ja, és ha lehet 1 éven belül!!!

Egy kis elsősegély a végére: Kódok az Impossible mission-hoz (IBM): 026, 139, 178, 299, 539, 554, 602, 888; ezeket érdemes beírogatni, mert 3000 pontot kapunk a begépelésével. Hát ennyi! Na viszlát Kabbój!

Molnár Ferenc (Frank Miller), Bp.

CoVboy: Tudod, most nem igazán tudom eldön-teni, hogy téged hova soroljalak. A „Fekete lis-tám" éppen tele van, meg az is, szóval te aztán jól tudod a dolgokat megközelíteni. Először be-lémrúgsz és fenyegetőzöl, hogy nem fogod megvenni a CoV-ot, azután elhintesz pár pozitív-mot, s a végén még előadod, hogy meg kellett küzdened egy CoV megvásárlásáért. Azért kösz a mesedélutánt! Jól szórakoztunk!

FORGÓKÍNPAD

Helló CoVboy!
Mostanában van egy csomó jó ötletetek (pl. PC prgtechnika, a nyári különszám etc...). A memória kezelésről szóló cikk sok hasznos infót tartalmazott, de még írhatnántok pár dolgot a WEAT-AT-ról — és ezen dolgokról. Azt úgy félvállról elintéztétek... A képformátum dolog is biztos hasznos volt, de szerintem már elég sok olyan program megjelent, ami megoldja ezek megjelenítését, konvertálgatását. A VGA-kártya programozásáról is írhatnátok! Bemutathatnátok pár PC(!)-s demot. Nem ártana ilyen fogalmakat tisztázni, illetve bővebben írni róluk: BBS, igen ezt nem nagyon értem (nagyon nem értem...). Most idézek az egyik (őskőkori) CoV (19)-ben levő News-ből: *„Apropo, ha már úgyis Delphine-nel tartunk, akkor a PC-seknek megjegyezzük, hogy bármelyik épkézláb BBS-ből (vagy hazai swapperből) lehívhatók... stb."* A BBS még oké, de a swapper?? Ehhez is kell modem? vagy mi van?!
Kubiszyn Viktor, Bp.
CoVboy: Drága, kedves, aranyos, őskőkori barátom. Ahhoz képest, hogy egy 286-os AT boldog(?!) tulajdonosa vagy, leveledből azt bogoztam ki, némi fogalomzavarban szenvedsz. Ez végül is gyógyítható betegség, amire a legjobb orvosság a CoV néhány héten belül megjelenő '93/94-es Évkönyve. Örülünk, hogy tetszik a PC-info rovat beindítása, de a modemes téma (BBS-ek stb.) annyi oldalt elvitt volna, hogy ezt inkább átpasszoltuk az Évkönyvbe. Ott még fogod találni kérdéseidre a választ. Tenyleg, befizetted már a csekket?

Tisztelt Szerkesztőség!
Azt szeretném megtudni, hogy a SAM-be jók-e az Amiga programok, és hogy a lemeztől nem függ-e? Ha igen, akkor milyen lemez jó hozzá? Ha SAM-be nem jók az Amiga programok, akkor milyen géphez jók, és hol lehet beszerezni, és kb. az áruk? Ha viszont SAM-re jók, akkor mennyibe kerülnek és hol? Még azt szeretném hozzá tenni, hogy kb. 2 hete feladtam egy levelet az akciós szelvénnyel és még nem jött rá válasz. Továbbá szeretném megkérdezni, hogy létezik-e még Spectrum klub, továbbá azt, hogy lehet-e kazettát rendelni?
Tisztelettel: Lengyel Olivér, Nyíregyháza
CoVboy: Helló Olli! Lissa jól van? Hogymilyen Lissa? Hát a Mona. Na jó, ezt hagyjuk. Most felkötöm a nyakkendőt, mert komoly szakmai véleményt fogok alkotni. Tisztelt Olivér! Nemcsak SAM-be jók az Amiga programok, hanem kb. 45°-os szögből is, érdemes kipróbálni. Hogyne függne a lemeztől, van olyan, amit csak 60°-ból élvezhetsz. Jó hozzá pl. a DOORS, vagy az ERSTE ALLGEMEINE VERUHSICHERUNG legújabb albuma, kellemes háttérhatást eredményez. Természetesen ha SAM-be nem jók az Amiga programok, akkor oldalról biztos jók minden Amigába. Beszerzésük ügyében böngészd át az újságban a hirdetéseket, áruk attól függ, kinek mennyiért tudják elsózni. Egy 73°-ból szuper programért téged biztos nagyon meg fognak kaszálni. Ha SAM-re jók, akkor érdemes őket megvenni, mert akkor biztos tetszik. Az áruk megint csak attól függ, találnak-e olyan balekot mint Te vagy, aki jó sok pénzeket megad érte. Miféle akciós szelvényről mesélsz? Arról, ami a SpV 25-ben, vagy arról, ami a CoV 15-ben jelent meg? Az egyik úgy 4 éve, a másik meg úgy két és fél éve jelent meg. Szerinted még mindig érvényben lehetnek azok a megrendelési feltételek? Miért nem írtál inkább a Computer Mániának? Spectrum klub létezik még, van egy pár címünk Romániából, ha kell, szívesen elküldjük. Kazettát lehet rendelni, PUF megfelel? Csak neked kétezerért, tudom, hogy ezt az ajánlatot nem fogod visszautasítani... maximum megkérded, SAM-be jó—e?

T.Cím!
Nagy megelégedéssel olvastam az Nr.36. 36.és 37. oldalát! Ez kell a játékos kedvű humanoidoknak! Javaslom további vitafórumok tartását az alábbi témákban:

- Bekapcsolt PC-klónban forog-e a harddisk? Az első felszólaló hivatkozhatna a mezőgazdasági, kémiai, és társadalomtudományi diplomájára és megeskűdne (kb. 1 1/2 oldalon), hogy állandóan forog. Utána rögtön egy 2 oldal terjedelmű másik cikk, amelyben egy LAPTOP tulajdonosa kétségbe vonja az előző humanoid szellemi képességeit, mivel az övében időnként leáll...
- Ki mit hallott a sarki közértben:
  Kattog-e a billentyűzet? Első cikk: egy önmagát hozzáértőnek mondott profi kifejti, hogy az egér füle kattog, a macska nyávog, de az ő billentyűzete meg se nyikkan. Aki nem hiszi, személyesen elmehet hozzá nyomkodni, és meghallhatja a csöndet. Utána egy újabb cikk ismerteti a kattogás okait: gyártási hiba, mechanikus eredetű zaj, minden billentyűzetbe piezzo-hangszóró lett beépítve, az előző humanoid a homályoid, mivel nem is billentyűzet, hanem keyboard.

1 szó mint 100 ezt a rovatot bővíteni kell!!!
Az egész emberi fajt az értelmes, nyílt, parlamentáris vita viszi a végtelen univerzum ismeretlen, de fantasztikus távlata felé. Előre az Armstrong által kitaposott úton!
U.F.O.
Utókérdés: A CoV 34/1 alján ez áll: 418.000 betűt tartalmaz. A „betű" értelmezése okoz problémát: bele van-e számítva a SPACE, CR, LF stb., mert az nem betű. Nehogy azt válaszold, hogy számoljam meg!
CoVboy: Nagyrabecsült U.F.O.! Ez most mi akar lenni: Undok, Felelőtlen, Oktondi, esetleg Urológus, Farproblémakkal foglalkozó Orvostanhallgató? Tőlem aztán lehetsz egyszerűen Ufó is, akkor sem tudok nevetni kissé erőltetett humorodon. Tudom, hogy a magadfajta Plus-4-esek (na, kitaláltam, mi?), de úgy általában a „nem-PC-sek" körében gyakori ellentetszést vált ki „okos" emberek szakmai vitája. Ezirányú aggályaidat bizonyos mértékig én is osztom, és megpróbálok hatni a fiúkra, ha lehet a jövőben megfelelően lektorált anyagokat pakoljanak az újságba, így elkerülhetők a gyakran nem is annyira ok nélküli viták... Utókérdesedre (vagy inkább Ufókérdésedre) hivatalból azt kell mondjam, nyomdahuba volt. Ettől függetlenül majd veszek egy lexikont 1.0-nak, hogy a karakter és a betű közötti különbségek tárgyában egy kicsit kupálja magát. Ez utóbbit remélem nem hallottad.

Csók CoVboy!
A CoV 35. száma után (pontosabban Krestyán Hajnalka levele) én is úgy éreztem ebben a Minutime-ban, hogy gazdagítani kell szerény CoV postádat a női nem által írt levéllel.
I have got a question:
— Kitől kaptad a CoV humorod FLU-ját (hungarian járványát), because én is szeretném elkapni. Küldj pontos nevet, címet!
Ha erre nincs lehetőség, hogy összespórolt 17 forintom ne vesszen kárba, tedd közzé a következő CoV-ban a PHOTOGRAPHYÁDAT!
Gondolom más is örülne neki! Vagy tán azért nem teszed közzé, mert a borostyán CoVboy-arcod láttán rögtön sztrájkba fognának a nyomdászok? Nem? Ha nem, bizonyítsd be az ellenkezőjét!
Ui.: Kösz, hogy letegezhetlek!
Ui2.: Búcsuzóul itt egy vicc, remélem örülsz neki:
CoVboy boltba megy. A pénztáros kérdezi:
— Mit adhatok, uram?
CoVboy: Kérek 1 liter húst!
Pénztáros: 1 liter húst???
CoVboy: Igen!
Pénztáros: De uram, a húst kilóban mérik!
Másnap CoVBoy újra boltba megy.
CoVboy: Kérek 1 liter húst!
Pénztáros: Már tegnap is megmondtam uram, hogy a húst nem lehet literben mérni!
CoVBoy a következő nap is elmegy. Újra 1 liter húst kér. A pénztáros már unja, ezért ezt javasolja:
Pénztáros: Uram! Cseréljünk szerepet! Ön lesz a pénztáros, én meg a vevő.
Pénztáros: Kérek 1 kg. húst.
CoVboy: Hölgyem, hozott üveget?
Na, milyen volt?
Üdv: Alias Woman Group, Meli Melánia, Bp.
CoVboy: Nicsak egy újabb Mel(l)us! Örülök, hogy tetszik a FLU-m. Sajnos most jön a tél, így általában vastag nadrágot viselek, szóval elég nehéz lesz elkapnod. A pontos név és cím ott van az impresszumban, úgyhogy összespórolt 17,- Ft-od nem veszett kárba. A PHOTOGRAPHYÁMAT nem tudom közzé tenni, mert minden film elég, ami rólam készül, talán a FLU-m az oka. A viccet már hallottam, de hátha valaki nem ismeri. Mel(l)usleg csók neked is.

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható képeken 2 angol programozó látható. Az a közös bennük, hogy mindketten a repülős/űrhajós témát kedvelik, s az ilyen témájú játékok fejlesztésére fordítják minden energiájukat. E havi rejtvényünk első része egy kakukktojás. Az itt felsorolt 5 játék közül melyik az az egy, amely nem az ő kezük alól került ki? A helyes nevet külön levelezőlapon beküldők között 5 nyertesnek 1-1 CoV pólót sorsolunk ki. A levlapra írjátok rá a méreteteket is (S, M, L, XL, XXL).

Elite 2
Strike Commander
X-Wing
Wing Commander
Privateer

Extra nyeremény: Azok között, akik a levelezőlapra a helyes megfejtés mellett ráírják a két úr nevét is, külön sorsolást tartunk, melyen 1 db. CoV ajándékcsomag találhat gazdára (benne: SpV sorozat, CoV sorozat, PC-s játékok c. könyv, CoV póló és 1 doboz mágneslemez).
A helyes megfejtést a CoV 39-ben, a nyertesek nevét pedig a CoV 40-ben tesszük közzé.



Már kapható: Amiga 1200 magyar nyelvű felhasználói kézikönyv! Ára: 495,- Ft

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385
1135 Budapest, Szent László út 74/A.
Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385
1191 Budapest, Katica utca 9.
Tel.: 147-0625, FAX: 177-9419

Commodore Amiga 500	29.990,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29.990,- Ft
Commodore Amiga 600	29.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	49.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábellel	24.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábellel	28.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábellel	36.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	319.000,- Ft
+4MB RAM modul	33.900,- Ft
Commodore Amiga 4000/030/4MB/120MB	209.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	4.990,- Ft
Commodore C-64/II	13.990,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive	7.990,- Ft
Commodore 1802 monitor C64-hez	24.990,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.990,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	29.990,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	29.990,- Ft
Commodore 1940 Multisync monitor	49.990,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	54.990,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	3.990,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	9.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.500,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	6.900,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	750,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.390,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	330,- Ft
Verbatim 5.25" DS/HD lemez	650,- Ft
BASF 5.25" MF 2DD lemez	330,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	1.190,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	395,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + kézikönyv	9.990,- Ft

JOYSTICK-ok:

Quickshot QS - 113 IBM	990,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.250,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.790,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.490,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	450,- Ft
Quickshot QS - 102N II.	580,- Ft
Quickshot QS - 102P II.Plus mikrokapcs.	650,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	790,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.390,- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750,- Ft

4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Képdigitalizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Mouse-joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
C-64 / C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
C-64 / C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse 3 gombos	1.990,- Ft
C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	420,- Ft
NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	420,- Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	400,- Ft
Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Noris porvédő C64/II.	590,- Ft
Mouse pad	220,- Ft
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	19.900,- Ft
Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	32.900,- Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
1,76 MB HD külső drive Amigához (OS2+)	16.990,- Ft
Roctec-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
Roctec-382 3.5" Ivory antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
Roctec-382 3.5" Black antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
Rochard HD kontroller A500/A500+	17.900,- Ft
+ 80 MB Hard Disk	24.990,- Ft
+ 1 MB Simm RAM	8.990,- Ft
Midi Amiga Interface	3.490,- Ft
Handy-scanner + interface Amigához	14.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.490,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
3M DC2120 Streamer kazetta	2.900,- Ft
Amiga Euroscart kábel	1.190,- Ft
Amiga Magazin (német) újság	490,- Ft
Power Play (német) újság	490,- Ft

Quickshot QS - 130F Python1	850,- Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	890,- Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.890,- Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2.690,- Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1.090,- Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.490,- Ft
Dynamics Competition Star Mini	1.990,- Ft
Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Átfutási idő: 1-2 hét)
A fenti árak 1993. december 15-ig érvényesek!